Micro NEWS

BARGON ATTACK
LA BD ENVAHISSANTE !

TEENAGE QUEEN
LES PHOTOS INÉDITES

SEX MACHINES
LA 2ème PÉTITION

SUPER TOPS
XENON 2
STUNT CAR
WEST PHASER

NOUVEAU
TECHNICOS
SCREEN CHOCS

M 2843 - 25 - 25,00 F
3792843025001 00250

N°25 OCTOBRE 1989

BELGIQUE : 175 FB - SUISSE : 7,00 FS - CANADA : $ 5,95

1 PISTOLET INTERACTIF
1 FANTASTIQUE LOGICIEL

WEST PHASER

WEST

* Prix public conseillé

ECRANS ATARI

3615 LORI

NOUVEAU CATALOGUE sur simple demande contre 2 timbres à 2,20 F.

PHASER

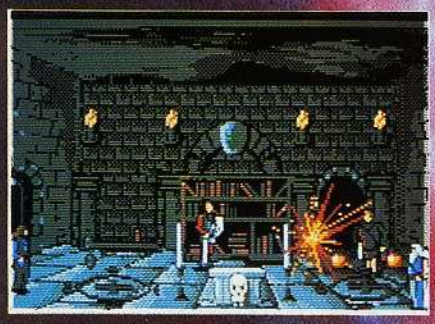
SORTIE
NATIONALE
LE 21 OCTOBRE

349 Frs*
POUR
ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC et COMPAT.

LORICIEL

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
TEL. 47 52 18 18 - TELEX 631 748 F

ANHAK DRAKKHEN AGHNAHIR HURTHD !



Photos d'écran Atari ST.

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2 000
PC & COMPATIBLES

3615 CLUBTATOU

INFOGRAMES
84, rue du 1er-Mars-1943
69628 VILLEURBANNE Cedex
Tél. 78.03.18.46

DRAKKHEN
Tu pars dans la nuit. Les étoiles guident tes pas.
La Magie va s'éteindre.
Les visages et les corps se transforment.
L'ile maléfique s'étend irrémédiablement.
Bientôt, le monde ancien aura disparu.
Tu dois empêcher la prophétie de s'accomplir.
La Magie, c'est l'essence de notre monde.
L'Empereur te l'a dit :
"Si tu échoues, ne reviens pas !"
INFOGRAMES

TOM & JERRY 2

AMIGA

AMIGA

AMIGA

C' est encore une fois le moment de jouer à chat perché. Jerry, la souris gourmande, doit se déplacer dans toutes les pièces de la maison et dans le jardin à la recherche de morceaux de fromage qui lui donneront force et vitalité. Le rôle du pauvre Tom, est bien sûr de l' en empêcher, tout en évitant les pièges tendus par la malicieuse Jerry - c' est - à - dire vous. La malice est - comme on le sait bien - la meilleure joie. Amusez - vous bien!

Copyright 1989 Turner Entertainment Inc., all rights reserved.

Amiga, Atari ST, C64 K7 et Disc, Amstrad K7 et Disc, Spectrum K7

MAGIC BYTES

SOMMAIRE

Couverture Rasheed

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de Rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Mourad Krim, Jean-Pierre Labro, Marc Lacombe
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Maquette et mise en page :
Jean-Yves Zagnoni, Cécile Font
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Pierre-Emmanuel Grange, Laurence le Gentil, Lorenzo, Eric Lux, Ludovic Monnerat
Sole software representatives for the U.K. : Matt Bielby, Dennis Hemmings, Mark Smith
Correspondants permanents à l'étranger :
Tony Takouchi (GB), Fred Schaerlig (Allemagne), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations :
Carali, Coucho, Cuneo, Lerouge, Rasheed
Photogravure :
Photocop
Impression: Rotolaf
Dépôt légal :
4ème trimestre 1989
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
Directeur de la publication :
Jean-Michel Berté
Distribution NMPP
Inspection des ventes : Sordiap (numéro vert : (1) 05.34.84.20, terminal E87)
Membre inscrit à l'OJD
Tirage de ce numéro : 64 000
Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ÉDITO 8
NEWS 9
LES TOPS DU MOIS 24
LES SOFTS DU MOIS 46
TOP SECRET 58
BONS PLANS 70
COURRIER 72
JEUX CARALI 74
CONSOLES 76
LE FRAPPÉ DE LA MICRO 82
SAMOURAI MICRO 84
PETIT ROBERT 87
PROF ST 88
CARALI 91
DOCTEUR AMIGA 94
BARGON ATTACK 98
CAPITAINE PIXEL 100
TECHNICOS 103
ROSIE ZOUNETTE 106
MAJOR THOMSON 108
ABONDOS 110
BARBABUG 113
SCREEN CHOCS 114
PETITES ANNONCES 116
PETIT ROBERT 118
SEX MACHINES 120
BLAGUES A PART 124
INSERT COIN 126
DERNIERE MINUTE 129

EDITO

ILLICO PRESTO

Oh là là... ça bouge dans Micro News ! Une floppée de nouveaux personnages pointent le bout de leur nez. Timidement d'abord, beaucoup moins par la suite : *Rosie Zounette* a ainsi décrété que la rubrique courrier n'était qu'un vaste foutoir, qu'elle a squatté en nous virant à coup de Babyliss ! Puis vint *le Frappé de la micro* qui est devenu testeur fou, suivi de *Barbabug le pirate* qui, heureusement, ne fait pas partie de l'équipe du journal... Sans compter *Petit Robert*, un affreux jojo comme je vous souhaite d'en rencontrer peu, et maintenant *Bargon Attack*, une création de Rasheed et des Marc Brothers, rescapés du journal "Professeur Choron". Et voilà qu'on apprend que *Censuros* a une sœur, *Censurette*, ainsi qu'une tante - *Eulalie*, présidente de l'Association des dames patronnesses - qui prétend tenir une chaire de moralité bien-pensante dans la rubrique Sex Machines !

Si jamais ces lascars s'acoquinent avec les chefs de rubrique - Prof ST, Doc Amiga, Samouraï Micro, Capitaine Pixel etc - ça va pas être triste... D'ici à ce qu'on se fasse tous virer illico presto, moi le premier, y'a pas loin...

Qui a dit : "Ça sera pas un mal" ?

Jean-Michel Berté

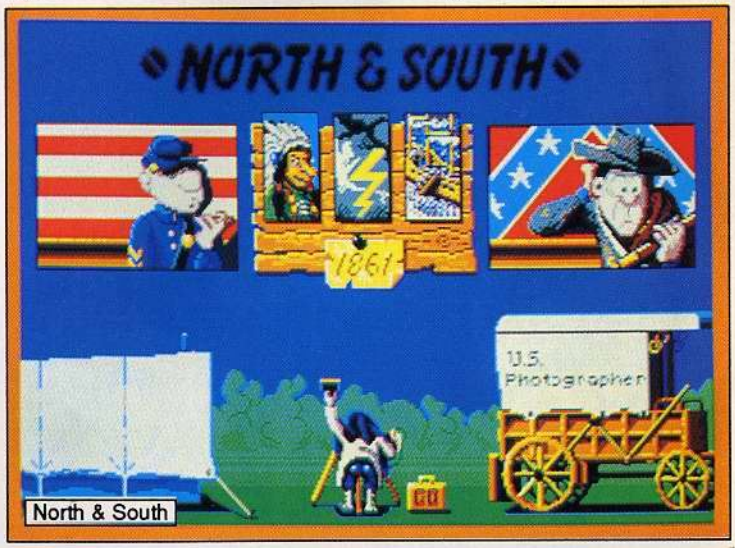
LA RENTRÉ

Pendant que vous étiez en vacances, Infogrames - qui veut être le premier de sa classe - révisait comme une bête. Son cartable rempli de disquettes, le voici prêt à passer au crible des examinateurs.

Dans le monde de la micro-informatique, tous les éditeurs (ou presque) se proclament numéro 1. Cette fois Infogrames entend bien se faire sacrer numéro 1 par les utilisateurs eux-mêmes. Il est vrai qu'ils ont une tactique élaborée de main de maître par le service marketing : atteindre à tout prix le "vrai grand public" ! les parents surtout, mais aussi tous ceux qui ont dû recourir au bicarbonate en lisant le manuel d'un logiciel un peu trop "génial". Nous avons donc réintroduit le plaisir de progresser et donc de jouer."

ON THE MOON

Tintin sur la Lune illustre bien cette nouvelle philosophie : le personnage est connu dans le

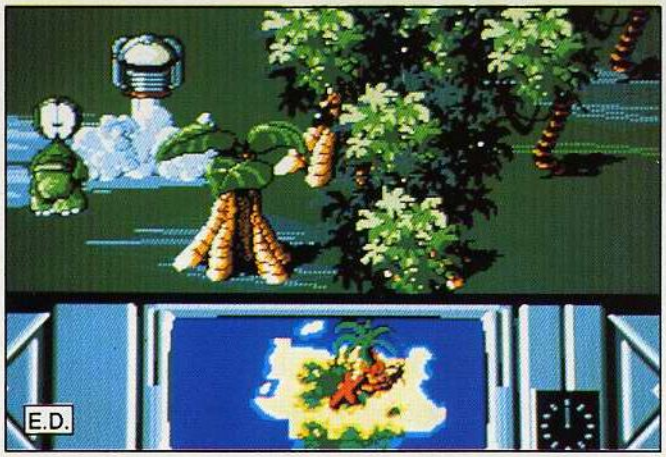


Christelle, très attachée à la presse de par son métier, m'explique le topo : "Un bon logiciel doit être, dès l'abord, facile d'accès. Ce n'est qu'ensuite qu'il doit révéler toute sa richesse et ses possibilités. Quand au bout de dix tentatives vous n'avez pas parcouru un centième du jeu, il atterrit dans un coin et n'en bouge plus. Si on veut élargir le public des jeux micro, il faut créer des produits capables d'attirer des gens qui jusque-là se sentaient rejetés : monde entier, les animations sont superbes (tout se joue en direct), l'essence du jeu facile à saisir et directement accessible, même aux débutants en matière de micro. Véronique Genot, chef de projet, estime que "*Tintin* peut être le premier logiciel à acheter en même temps qu'un ordinateur. Il plaira à toute la famille et supportera également l'analyse des nouveaux fanas du joystick grâce à ses différents niveaux".

E D'INFOGRAMES

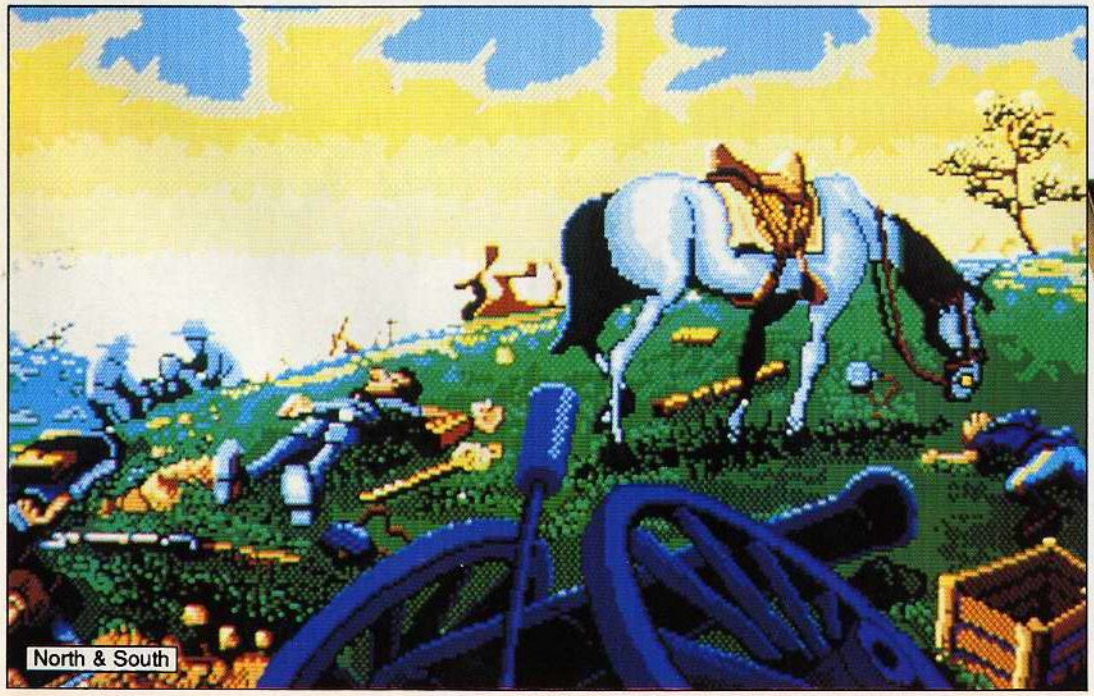
Infogrames lance la version 3.0 du premier jeu de "jam-sécession" : **North & South**. Les deux premières ne correspondaient pas à la cible du "vrai grand public". Le scénario est tiré de la célèbre BD de Lambil et Cauvin : "Les Tuniques bleues". Il s'agit d'un mélange de jeu de stratégie et de jeu d'arcade sur fond de guerre de Sécession. Vous pourrez choisir, selon l'année que vous aurez sélectionnée, une situation différente quant au nombre d'états occupés et aux forces en présence. *North & South* propose également deux modes dans le déroulement du jeu : le mode stratégique, dans lequel tout se passe sur la carte des States, et le mode arcade, où la progression des deux camps influera sur la topographie, les moyens de communication et les ouvrages d'art. Mais le mieux est encore de mêler les deux modes : les décisions stratégiques prises sur la carte fixent alors l'emplacement des champs de bataille et l'issue des affrontements conditionne ensuite les choix stratégiques de la phase suivante.

C'est donc, après *Bobo* , la deuxième adaptation informatique de personnages tirés du magazine Spirou. On pourrait en envisager une troisième, car les pôles d'attraction ne manquent pas : *Natacha*, l'hôtesse de l'air, ou bien *Yoko Tsuno*... Rien n'est encore décidé, mais un soft inspiré de telles bombes sexuelles ne devrait pas manquer de sel !



GLOOPS 'N ROLL

Pour ce qui est du shoot'em up, le Tatou est moins sûr de lui. Après tout, qui veut encore



LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS
LORICIEL
POUR VOTRE WESTPHASER DEJA 3 SUPER JEUX COMPATIBLES!
CRAZY SHOT
CAPONE
P.O.W.
LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18
LORICIEL LORICIEL LORICIEL

s'échiner à tirer sur des aliens en 89 ? En lieu et place, Infogrames propose un "futur classique" inspiré des variantes de Pac-Man : **Gloops**, pas plus compliqué qu'un shoot'em up ordinaire mais beaucoup plus sympathique. C'est un personnage tout rond qui évolue dans un monde composé de très nombreux niveaux et peuplé d'une infinité de monstres. Gloops doit repeindre chaque niveau d'une seule couleur. Pour cela, il lui faut sauter sur toutes les cases de couleur différente. Les monstres font evidemment tout pour l'en empêcher.

Vous me direz que c'est un scénario classique ; tout à fait d'accord mais techniquement c'est superbe. Il y a là une débauche de couleurs (trente sont affichées simultanément au lieu de seize grâce à des interruptions bien gérées), et surtout 360 Ko de musique digitalisée et de bruitages (sur ST avec lecteur double face) qui sont un régal pour les yeux et les oreilles du "vrai grand public". NDLR : nous apprenons en dernière minute que ce jeu va être remanié (ça devient une manie !) en une version très "rock 'n roll".

L'ENFANCE D'UN CHEF

Si les profs sont vicieux cette année, ils examineront la question du soft **E.D.** Imaginez donc un petit dragon du genre E.T. se baladant sous vos yeux avec la plus grande désinvolture ; vous incarnez le petit robot qui virevolte au-dessus de lui et qui lui sert de baby-sitter ! Tous les désirs de Monsieur sont des ordres et il va falloir les exécuter sans barguigner. Quand il a faim (toutes ses pensées sont traduites en images), il faut le guider jusqu'à un endroit où il pourra se restaurer. Quand il a froid, il faut lui trouver du feu... Dès qu'il vous fiche la paix, explorez les alentours pour découvrir de nouveaux objets, au cas où... S'il vous plaît de vous aventurer à la découverte de la planète, vous le pouvez sans risque, puisqu'un moniteur vidéo vous permet de jeter un œil de temps en temps sur le petit dragon... Voilà un jeu (il devrait sortir début octobre) qui semble plutôt destiné aux enfants et qui de fait exerce une sorte de fascination sur les adultes. Peut-être n'est-ce qu'une résurgence de la fibre parentale qui sommeille en nous tous ?

DRAKKHEN THE KRAKEN

Y a-t-il une question dans la salle sur les jeux de rôle ?
Rien ne saurait faire plus de plaisir au Tatou : il a ce qui se fait de mieux au vu des premiers tests : **Drakkhen**, un logiciel programmé par des passionnés des jeux de rôle. Il dépasse de loin ce qui pouvait déjà exister, car il associe à une grande richesse de scénario une représentation graphique exceptionnelle. Lors des déplacements extérieurs, sur l'île notamment, la 3D est époustouflante et les zooms surprenants de réalisme. D'ailleurs, l'adaptation PC fera date : Laurent Salmeron, qui la réalise, a créé des déplacements en 3D d'une rapidité et d'une qualité jamais vues sur cette machine.
Drakkhen a pour cible le public des jeux de rôle, mais entendons- nous bien, on ne l'a pas bâclé ou même simplifié pour autant. Le monde de *Drakkhen* regorge de richesses : huit donjons de trente salles, un terrain de soixante-quatre kilomètres carrés, des personnages et des monstres à ne plus savoir où donner de la tête et une action qui se déroule en temps réel, avec une remarquable qualité graphique.
Si certains profs veulent un peu plus de BD, le Tatou pourra toujours exhiber sa disquette des **Toyottes** (sortie prévue en octobre). Il s'agit d'une adaptation de la bande dessinée belge de Carpentier. Des larves gluantes, rampantes et désopilantes à la fois, grouillent de partout ; il y a même des oiseaux gros comme ça qui courent après elles à l'intérieur d'inconnaissables labyrinthes. Vous l'avez deviné : c'est pour "vrai grand public", sans prétention et délirant.

Pierre-Emmanuel Grange

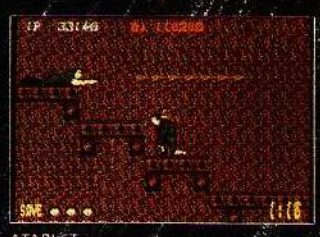
SHINOBI

...Bien peu parmi les élèves connaissent Bwah Foo, mais il ne vous faut qu'une seconde – une seconde de Ninja, ça ne dure pas longtemps – pour l'identifier et pour réaliser que celui qui fut l'une des lumières de l'école n'a pas tardé à pencher du côté des ténèbres. Paralysé par un Sort Magique de Bwah Foo, vous ne parvenez plus à bouger un muscle, ni même un cil, alors que les acolytes de Bwah Foo évacuent la salle...

... C'est alors que la diabolique Bwah Foo vous met le défi en mains. D'un bond, il saute sur la tribune et vous jette un regard glaçant. «Mais je me trompe ou c'est ce bon vieux Joe Musashi, reniflé-t-il, ce bon vieux Double-shuriken. Tiens, tiens, tiens.»
«C'est de l'or que je veux, continue-t-il, tout l'or qui est dans les coffres de l'école. Et si je ne l'ai pas au plus tard mercredi soir, je tuerai tous les élèves de l'école. Et là, tu commenceras peut-être à comprendre». Et dans un éclair vert et un ricanement sardonique, il disparaît...

C64

- Cinq zones. Plusieurs étages.
- Temps limité par zone.
- Une seule bombe magique par zone
- Disponible sur: C 64 AMSTRAD-ST- AMIGA-P.C.


ATARI ST

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS

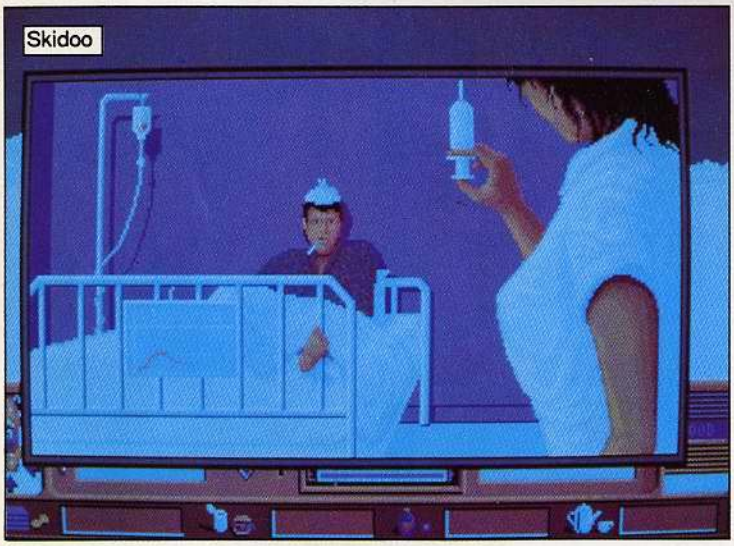
8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

TOMAHAWK ON ICE

Nous vous avions annoncé plusieurs nouveautés à venir chez Coktel et Tomahawk.

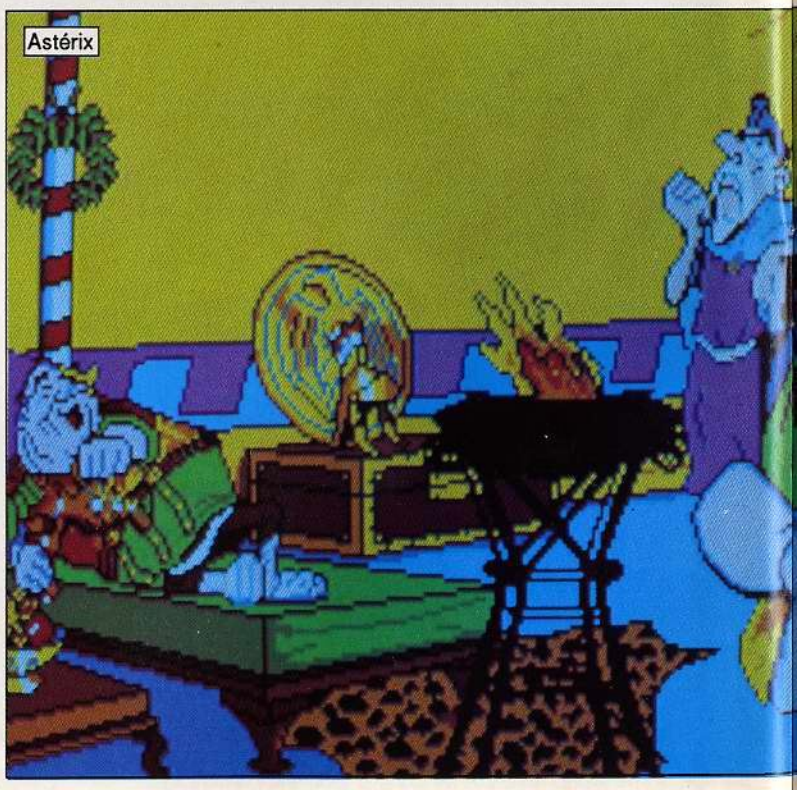
Astérix et le coup du menhir sortira en même temps que le film le 4 octobre, c'est une coédition Coktel Vision/Nathan Logiciels. Les écrans que nous avons vus sur PC sont beautiful ! (245 F sur ST, PC, Amiga)

European Space Simulator sortira début novembre (295 F, mêmes formats). Ce jeu, également très beau, a été conçu par François Nedelec et vous emmènera en 2010 pour piloter une navette spatiale et construire une station orbitale. La supervision technique a été assurée par Roland Oskian himself - spécialiste en aérospatiale, centralien, ancien de chez Matra, inventeur d'une voile solaire utilisée pour les satellites commerciaux français et PDG de Coktel/Tomahawk - mais chut ! sa mère n'est pas au courant et croit qu'il pratique encore un métier décent... D'autres spécialistes de l'aérospatiale (ESA, CNES, Matra) ont participé à la réalisation de ce logiciel dont les projections dans le futur sont réalistes et compatibles avec les perspectives généralement envisagées. Tous les écrans de la phase orbitale sont réalisés à partir d'affichages bitmap mêlés à des objets en 3D forme pleine (satellites, station, débris divers, navette), calculés en temps réel. La gestion des mouvements orbitaux est rigoureusement calculée en utilisant les équations de la mécanique orbitale, tant sur le plan cinématique que sur celui des échanges énergétiques. Bref, cette simulation n'a manifestement pas été concoctée par des bricoleurs... D'ailleurs Eric Satyre, qui lit par dessus mon épaule, me dit qu'il ne comprend pas un traître mot à tous ces termes techniques mais que ça fait un super passage à montrer à vos parents lorsqu'ils trouveront que Micro News n'est pas un journal sérieux (comment peut-on penser une chose pareille ?) ou pour les pousser à vous abonner (comment peut-on ne pas y penser ?).



No Exit sortira également début novembre, nous aurons l'occasion d'y revenir.

Enfin **Skidoo** (on prononce "skidou" comme igloo, ça signifie scooter des neiges en canadien) sortira le 10 octobre (235 F sur les 16 bits). On est dans le nord-est canadien, ça caille sec mais une véritable carte de ce charmant pays (qui peut m'attendre pour le tourisme vu que je suis frileux) indique vos déplacements et se révèle indispensable : sans elle les pirates vont se perdre et se les geler à moins 40. Bien fait ! Votre but sera de participer aux championnats du monde de moto-neige sur circuits de glace, qui durent pendant six mois et se déroulent sur vingt-cinq parcours différents (Qui a dit : "Pirate ou pas, on a le temps de se les geler nous aussi" ?). Avant de commencer les courses il faudra vous arrêter dans les grandes



villes du coin, histoire de vous équiper (achat d'essence, de nourriture etc). Attention à ne pas avaler n'importe quoi : si vous buvez trop de café, votre scooter ira à une allure folle et si vous buvez trop d'alcool vous serez réchauffé mais vous avancerez en zig-zag ! Ce jeu comporte une autre particularité : on peut rentrer dans les décors. Je ne veux pas dire percuter un obstacle (vous n'avez pas attendu *Skidoo* pour ça) mais atteindre la forêt qui est au loin et pénétrer dedans ! Et si vous êtes blessé, vous irez à l'hôpital vous faire soigner par l'infirmière - seul intermède féminin du logiciel - hélas elle arrive avec une énorme seringue...

Eric Satyre, qui continue de lire par dessus mon épaule, semble fort déçu : C'est tout ? Mais où sont les softs érotiques ?

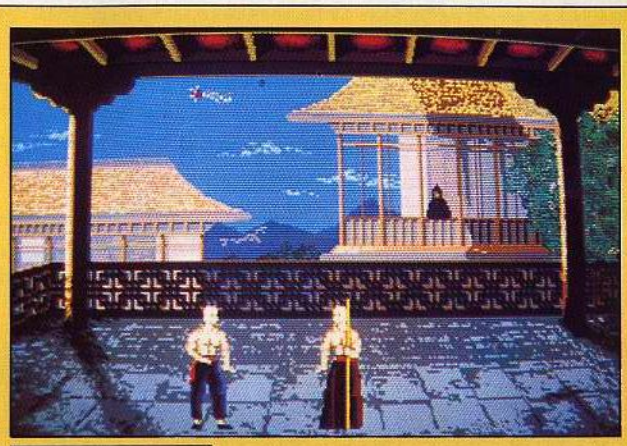
- Y'en a pas, mon bon, rétorque-je.

- Ah les hyènes... il est loin le temps d'*Emmanuelle* répond-il tristement avant de s'en aller en traînant les pieds, le dos voûté et la mine défaite...

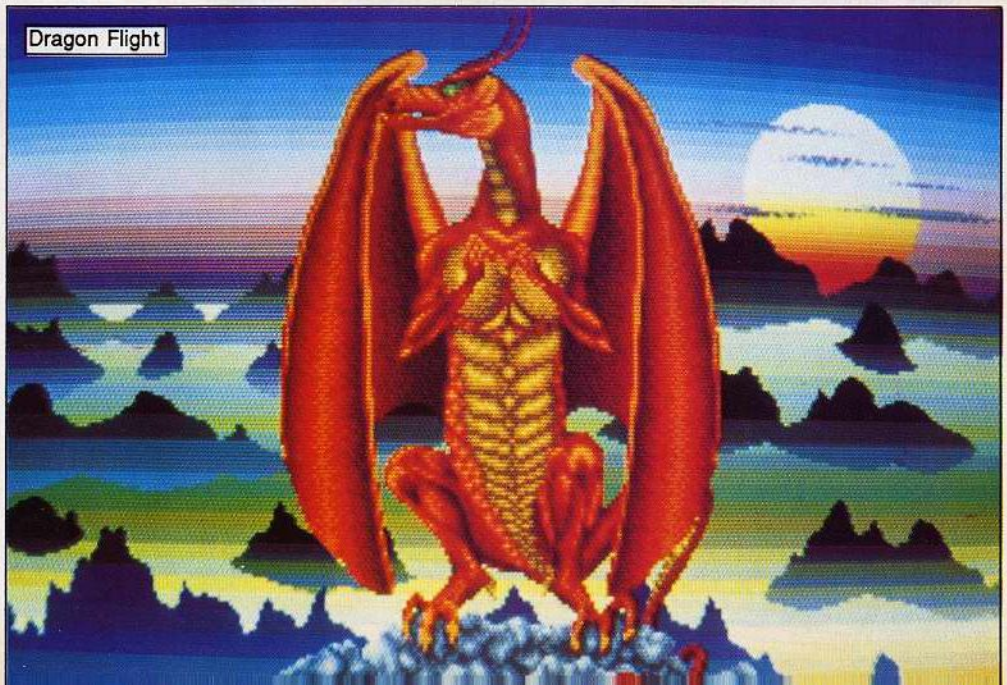
Eh oh les Tomahawko-Cokteleux ! et le moral des troupes ? Faudrait voir à pas démoraliser ainsi le personnel de l'entreprise, hein ! C'est pas la peine d'avoir comme logo un tomahawk tout rose hyper phallique avec une plume là où il faut (dessiné par ce graphiste dépravé que je ne nommerai pas) pour faire des softs scientifiques. A quand *Emmanuelle* 2 en version hard ? Si vous y apportiez toute la précision, la méticulosité et les prouesses techniques de *ESS*, ça vaudrait sûrement le détour. Et puis entre votre tomahawk et vos fusées phalliques, vous ne seriez pas dépaysés... **J.-M.B.**

GRANDSLAM, CINEMAWARE & PRIMESOFT : MARIAGE DE RAISON

Le monde de l'édition micro-informatique a célébré dernièrement le mariage de trois éditeurs bien connus : Grandslam le British, Cinemaware l'Américain et Primesoft l'Allemand. Né de l'union de ces derniers, Thalion se chargera de distribuer la production des nouveaux mariés. Un regroupement qui permettra aux éditeurs européens de bénéficier des structures de distribution de Cinemaware et vice-versa. Déjà des softs en préparation ou en instance de lancement attendent aux starting blocks. Tout d'abord un soft de combat nommé **Chamber of Shaolin**, sur Amiga , ST et C64. Programmé par le papa de **Dragon Ninja**, les images qu'on a pu en voir laissent espérer quelque chose de superbe. Nous attendons la version finale (prévue pour octobre) avec impatience. Suivra **Dragon Flight** sur PC, Amiga et ST en novembre. Le jeu est un classique D & D avec des graphismes prometteurs. Citons aussi en vrac : **Terramis, Seven Gates of Jambala, Warp and Warp** et **Liverpool** pour décembre, tout cela sur Amiga, ST et C64.



Chamber of Shaolin



Dragon Flight

LE DERNIER TANGO ATARI

On l'attendait depuis des lustres. Un Atari qui soit l'égal de l'Amiga (voire son maître) sur tous les tableaux. La surprise est donc loin d'être totale à la présentation du STE, d'autant plus qu'il ne semble pas constituer une réelle avancée dans le domaine de la micro.

Sans être déçu, on peut toujours se poser la question de l'utilité d'un tel ordinateur sur le marché actuel.

SUPER ST

Qualifié par les dirigeants de la firme comme un super ST en ce qui concerne le graphisme et le son, le **STE** pourrait cependant à brève échéance accuser un sérieux retard face à son plus proche concurrent : l'Amiga. En effet, si le ST possède aujourd'hui une impressionnante logithèque dont pourra jouir le STE - compatibilité ascendante oblige - celle-ci ne sera en rien sublimée par le passage de l'un à l'autre. Il faudra donc être patient avant de voir débarquer des jeux qui lui seront spécifiques, d'autant que ceux-ci ne tourneront pas forcément sur le vilain petit ST entré en disgrâce. En un mot comme en cent, l'avenir du STE dépend en grande partie de la stratégie adoptée par les éditeurs de logiciels, à moins que la politique des prix pratiquée par le constructeur ne vienne contrebalancer cet état de fait. Nous y reviendrons d'ailleurs plus loin.

LES PLUS DU STE

Outre les améliorations graphiques (avec un nombre beaucoup plus important de couleurs affichables à l'écran sur une palette étendue) et sonores (convertisseur analogique 8 bits stéréo), le STE jouit de nombreux avantages, spécifiques de certaines applications. Face au nombre sans cesse croissant de possesseurs de camescopes, Atari joue la carte vidéo avec la synchro-horloge ou "time code". Détail sans importance pour l'utilisateur lambda, le "time code" est le garant d'une véritable synchronisation entre l'ordinateur et le système vidéo et apparaîtra donc comme indispensable au monteur amateur.

La consolemania envahit peu à peu le monde micro-informatique via le light-gun ou autres gadgets du même ordre. Afin de ne pas être en reste, Atari équipe en série les STE de deux interfaces supplémentaires, dont l'une est destinée à ce type d'outil, tandis que l'autre, moins tournée vers le ludique est censée recevoir un light-pen.

A ordinateur évolué, système évolué. Ainsi le STE donne naissance à une nouvelle génération de GEM, permettant d'accéder à tous les bonus de la machine.

Enfin, pour en finir avec les "update" d'origine, signalons que le principal défaut du ST - lenteur excessive de l'accès disque - est presque totalement supprimé, l'accès étant deux fois plus rapide sur le STE. Toujours concernant le drive, il est intéressant de noter une parfaite compatibilité de formatage avec les compatibles PC en 3"1/2.

Toutes les applications que l'on peut envisager grâce à ces différentes améliorations entraînent une surconsommation de mémoire. Il est donc prévu de pouvoir étendre la RAM du STE jusqu'à 4 Mo et cela dans un proche avenir.

Le Portfolio

LES PRIX

On pouvait s'attendre à ce qu'Atari mène de front le marché du ST en tant qu'ordinateur familial et celui du STE comme semiprofessionnel. Eh bien non, pas du tout, puisque la totalité du stock ST est retirée au bénéfice du nouveau venu. Enfin la presque totalité, le Méga ST monochrome demeurant en place. Alors les prix dans tout cela ? Bonne surprise, ils se maintiennent : 3 490 F et 5 490 F, respectivement pour le 520 STE monochrome et le 520 STE couleur, et 7 490 F pour le 1040 couleur. De ce fait, Atari, malgré le manque de logiciels adaptés aux nouvelles fonctionnalités de sa machine compte bien détrôner une fois pour toutes son principal adversaire.

Le STE

LE PORTFOLIO

Avec le STE, le **Stacy** - ST portable - et les consoles de jeu, Atari se veut le premier constructeur à investir autant sur le familial. Afin de ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier, le constructeur ne néglige pas pour autant le professionnel avec la très prochaine sortie du **Portfolio**, un mini-compatible au mini-prix (2 990 F) mais qui devrait faire le maximum. Il est vrai que ce portable n'est pas banal. Pas beaucoup plus gros qu'une calculatrice programmable mais doté d'une mémoire pouvant être étendue à 128 Ko, d'un processeur 8088, d'un lecteur de cartes (types cartes de crédit) et du DOS 2.11 (ainsi que d'un agenda, d'un tableur et d'un éditeur de texte en ROM !), le Portfolio a vraiment tous les atouts capables d'intéresser ceux qui voyagent fréquemment. Même si pour l'heure il n'est qu'un ordinateur esseulé, sans autre utilité que de permettre à son porteur de mémoriser quelques informations de routine, ce nouveau venu dans le domaine des compatibles prendra un véritable essor via l'adjonction future de ses extensions : parallèle - connexion à une imprimante - et série - connexion à un modem. Dans un avenir non déterminé, viendra également le brûleur d'Eprom, permettant à l'utilisateur d'installer les programmes de son choix sur son Portfolio.

D'ores et déjà, le plus petit compatible du monde remporte un très vif succès, y compris aux Etats-Unis pour ce qui est de la demande, tant et si bien que le constructeur avance un chiffre de vente de 20 000 unités entre octobre et décembre.

L'AVENIR EST POUR DEMAIN

Tout semble donc bien se passer pour Atari qui, outre les trois nouvelles machines du millésime 89, en prépare déjà deux autres pour 90 : le **T.T. (Thirty Two)**, un 32 bits à base de 68030 qui sera présenté au CNIT la Défense à partir du 16 octobre, et la console **Lynx** dont le prix sera situé entre 1000 et 1500 F. Pour les dirigeants, tous les marchés restent à conquérir et bien que d'autres s'y soient cassé les dents, cela vaut le coup d'être tenté. Chez Atari on ne se refuse vraiment rien, si ce n'est un repos pourtant bien mérité.

L'avenir est pour demain et il ne reste pas trop d'une nuit pour devenir le maître incontesté du familial.

G.B.

POLICE, POLICES !

Neocept vient de sortir **Wordup**, un traitement de texte pour Atari qui possède des caractéristiques intéressantes. Il permet de changer les polices de caractères et leur taille, d'inclure des graphiques dans vos écrits. Totalement compatible avec le GEM GDOS, il possède, outre les fonctions habituelles d'un traitement de texte, des options plus évoluées comme le mailing et la gestion automatique du texte autour des graphiques (habillage). Simple à mettre en œuvre, il accepte toutes les fontes créées par **Fontz !**, un éditeur qui permet, lui, de créer ses propres polices de caractères ou d'utiliser celles d'autres machines. La complémentarité et la qualité de ces deux logiciels vont vous permettre de donner vie à vos documents.

INFORMATIQUE

ULTIMA

du lundi au samedi : 10H 19H
métro République
5 Bd Voltaire 75011 PARIS
✆ 43 38 96 31
fax 43 38 11 86

72 rue de Paris 59000 LILLE
Bientôt à TOULOUSE

Nouveauté : 520 STE
4096 couleurs, 2 coprocesseurs musicaux stéréo, possibilité de brancher 6 joysticks

Unité centrale 512Ko + lecteur de disquettes double faces + souris + cordon péritel + basic + manuel
+
40 logiciels (jeux, utilitaires, T. de texte, dessin, musique, accessoires)
+
1 SUPER JOYSTICK
+
10 disquettes
3490F

520 STEC
moniteur couleur
+ CADEAUX d'une valeur de 3000F en logiciels et accessoires
5490F

ATARI 1040 STF SUPER PROMO

1040 STF 3990 F
Unité centrale 1Mo + lecteur de disquettes double faces + souris + cordon péritel + basic + manuel

1040 STFM 4990 F
+ SM124 écran monochrome haute résolution

1040 STFC 6490 F
+ écran couleur

1040 seul + cadeaux (voir 520)-> 3990 F

1040 STFC
moniteur couleur
+ CADEAUX d'une valeur de 3000F en logiciels et accessoires
6990F

PROMOTION

Pour l'achat d'un
AMIGA 500
3990F
nous vous offrons
le KIT STARTER
3 jeux (miniature golf, crazy car, super ski)
1 logiciel de dessin (FUSION PAINT)
1 traitement de texte (KINGWORD)
+ 10 disquettes + 30 logiciels

AFFAIRES DU MOIS ATARI / AMIGA

ATARI :
Kit d'extension 1Mo (notice très simple à monter) 990F
Lecteur interne double faces 850F
Lecteur externe double faces 1290F
Kit d'extension 1Mo + lecteur interne DF Sony 1830F
Disque dur 30Mo 4290F

AMIGA :
AMIGA 500 + extension 512Ko 5140F
AMIGA 500 + écran couleur 1084P 6450F
AMIGA 500 + écran couleur 1084P + extension 512Ko 7740F
pour chaque config. AMIGA ULTIMA vous offre 10% de bon d'achat sur notre vitrine

AMIGA 500 3850 F

cadeaux ☞ 10 disquettes et 30 logiciels
extension A501 ☞ 1290F

AMIGA 500
+ écran couleur
+ 10 disquettes
+ 30 logiciels
5950 F

CONSOLES EXCLUSIF ULTIMA

SEGA 16 BITS DISPO
fonctionne sur tous les téléviseurs munis d'une péritel 2350F
+ 1 JEU --> 2550F

NEC PC ENGINE NC
800 XL 249F
Flight Simulator 290F
Magnéto Atari 300F

liste des jeux dispo. sur Atari ST ATARI XL/XE et NEC sur demande

FACILITÉS DE PAIEMENT en 4 fois sans intérêt / crédit Cetelem / carte Bleue et Aurore

BON DE COMMANDE à retourner à ULTIMA VPC 5 Bd Voltaire 75011 Paris

Nom:
Prénom:
Adresse:
Tél:
N°CB:
Date d'expiration:

Désignation	Quantité	Montant
Transport (logiciels +25F matériel +140F)		
Les promos ne sont pas cumulables TOTAL TTC		

FAUT-IL TIRER SUR L'AMBULANCE ?

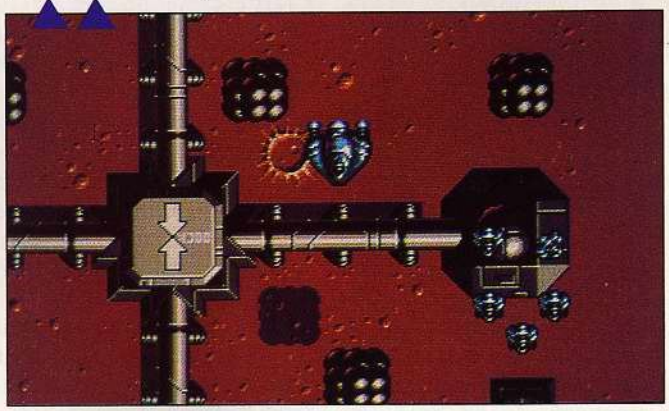
Amstrad et son CPC connaissent-ils les derniers soubresauts d'une carrière bien remplie ? Un "Light Phaser" servira-t-il à leur assener le coup de grâce ? Les réponses à ces angoissantes questions sous peu dans votre Batmagazine : attention, le pire est encore à venir.

Si vous êtes un fidèle lecteur et un Amstradiste convaincu, vous n'avez pas pu manquer le mois dernier, dans votre magazine adoré, une pleine page de pub pour le Magnum Light Phaser de Virgin Mastertronic. L'offre s'annonçait des plus alléchantes, un flingue et six jeux dans le même packaging pour 349 F ; malheureusement, le résultat est décevant. Parmi les six jeux proposés, seul **Opération Wolf** évite le naufrage, les cinq autres concurrents à la descente en flèche ne méritent même pas d'être cités. Quant à l'efficacité du pistolet électronique, elle est des plus contestables (impossible de voir précisément où l'on tire) et surtout son utilisation n'ajoute rien au plaisir de jouer. *Dernière minute : nous apprenons à l'instant que tous les Light Phaser en circulation viennent d'être rappelés pour vérification car ils seraient défectueux. La commercialisation définitive des pistolets amstradiens est reportée à fin octobre. Donc, la suite au prochain numéro où un nouveau Phaser fera peut-être des miracles, qui sait ?*

ÇA VAUX LE COUP D'ŒIL...

Les shoot'em up du tonnerre de Dieu, cela ne court pas les rues... Encore moins lorsqu'il s'agit de réalisations françaises. De ce côté de la Manche, notre tasse de thé serait plutôt le bon jeu d'aventure... Mais c'est sans compter avec LMA, un nouvel éditeur bien de chez nous, qui redore le blason du shoot'em up à la française en réalisant **Vaux**."Comment donc a-t-il procédé ?", s'interrogent les confrères jaloux... Pas bêtes les petits gars de LMA : on fait des repérages en terre étrangère, on enlève l'élite des programmeurs anglo-saxons à leur mère patrie - et le tour est joué...

Vaux, bien qu'encore incomplet, est d'ores et déjà une réussite graphique : huit niveaux aux décors époustouflants, un scrolling multidirectionnel à en mouiller la moquette tant il est fluide, le tout en full overscan - la totalité de l'écran - sur Amiga. Quant au scénario, il emprunte quelques-unes des recettes stratégiques de *Foft* ou autre *Elite*. Bien que fréquentes, les séquences de shoot'em up pur et dur ne représentent pas le principal intérêt du jeu, puisqu'il vous faudra avant tout devenir le maître des commerçants intergalactiques. *Vaux* sortira fin octobre sur ST et Amiga. Quant aux possesseurs de PC, ils devront prendre leur mal en patience encore quelque temps...



OXXONIAN, DEUX DOIGTS COUPE-FAIM...

Loin, bien loin au-delà des frontières de l'espace infini, quelque part à l'abri d'un soleil vert évanescent, la planète Oxxonian coule des jours heureux. Paix et amour sont les préceptes fondamentaux des habitants de ce paradis cosmique. Pourtant depuis des mois Zargo, sinistre personnage, se prépare à prendre le pouvoir. Son plan maléfique est en marche. Grâce à des organismes voraces issus de son imagination diabolique, il s'apprête à détruire toute forme de nourriture. La situation est désespérée, la famine fait des ravages. Le professeur Xozy vient heureusement de trouver la parade mais, distrait comme pas un, il paume le fruit de ses recherches.

Vous avez compris la suite : à vous de récupérer les éléments de la découverte, disséminés un peu partout. Pas facile - il y a quarante niveaux et vos ennemis ont des allures plutôt surprenantes. **Oxxonian** de Rainbow Arts, le seul jeu d'action qui ne vous laissera pas sur votre faim.

AMIGA 500

Au bout des doigts: vos yeux, vos oreilles...

L'AMIGA 500, est le micro ordinateur de toutes les passions, de tous les émerveillements : des images féériquement belles, un fantastique son stéréo. Tout pour le plaisir des yeux et des oreilles.

Côté loisirs

Des jeux vidéo comme vous n'en verrez ni entendrez sur aucune autre machine, un catalogue en perpétuel enrichissement.

Comme un vrai pro, vous produirez des images vidéo avec bancs titres, incrustations, mixage sons et images.

En musicien confirmé ou débutant, vous adapterez ou composerez de superbes partitions : l'AMIGA 500 sera votre orchestre et reproduira fidèlement en stéréo vos œuvres.

En tirant parti des 4096 couleurs de l'AMIGA 500, affichées sur son écran haute résolution, vous serez un graphiste de génie.

L'AMIGA 500 est le seul micro-ordinateur multitâche. Il vous permettra de mener plusieurs applications simultanément.

Côté studieux

Avec l'AMIGA 500, vous vous initierez à la programmation. De très nombreux logiciels éducatifs vous aideront à "bachoter" sans stress. Des outils bureautique performants vous donneront une sacrée longueur d'avance. Vous voulez aller plus loin ! de nombreux périphériques feront de votre AMIGA 500 une véritable station de travail.

Starter kit

Pour bien démarrer en micro.

Réunis dans un même coffret : l'AMIGA 500 avec souris, 3 jeux de simulation, un logiciel de dessin et un traitement de textes couleur intégrant des graphismes pour découvrir le monde fascinant de la micro personnelle et de loisir.

* Prix TTC conseillés : AMIGA 500 3 990 F, STARTER KIT 4 290 F.

Commodore

le choix Micro

SAGHA

Nom _____ Age _____ Adresse _____

Tél. _____ ☐ Désire recevoir une documentation sur :

☐ l'AMIGA 500 ☐ LE STARTER KIT — COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 ISSY-LES-MOULINEAUX

MINITEL 3614 Code COMMODORE : Liste des distributeurs et demande de documentation.

MN

AU SECOURS, MICHAEL JACKSON REVIENT !

Après un bide retentissant mais mérité, **Moonwalker,** le film de "Mailleukeul Jaqueusson" quitte les salles de cinéma pour venir faire un tour sur nos consoles. Rassurez-vous, il arrive parfois que des adaptations de films moyens deviennent de très bons softs comme ce fut le cas pour *Running Man*. Le seul intérêt de *Moonwalker* était son esthétique et en regardant les graphismes de la version micro on s'aperçoit immédiatement que les programmeurs ont parfaitement réussi à conserver cette qualité, ce qui nous laisse présager le meilleur. Le jeu sera constitué de quatre niveaux très différents à l'issue desquels l'inoubliable interprète de " Trie-leur !" affrontera un odieux kidnappeur : Mr. Big.

Le benjamin de la famille Jackson prendra l'apparence d'un lapin ou d'un robot pour dégommer des militaires à coup de flingue ou de laser, ce qui devrait plaire à nos amis antimilitaristes.

COMMODORE CONTRE-ATTAQUE !

Avec la venue sur le marché du nouvel Atari STE, on attendait une réaction aussi immédiate qu'efficace de la part de Commodore France. C'est aujourd'hui chose faite... Après mai dernier, qui avait enfin vu l'Amiga 500 descendre en-dessous de la barre des 4 000 F - prix revendeur - Commodore continue sur sa lancée et passe, cette fois-ci de manière officielle, à 3 990 F TTC. Pour louable que soit l'intention du constructeur, on peut toutefois se demander si cette baisse officielle (de 260 F) sera réellement suivie, comme la précédente, par l'ensemble des revendeurs... Ce qui amènerait l'Amiga 500 à seulement 250 F environ du concurrent STE. L'avenir nous le dira sans doute.

Pour stimuler les acheteurs potentiels d'ordinateurs familiaux, tout en leur fournissant un avant-goût des fêtes de Noël, rien de tel qu'un bon pack logiciel. Ainsi Commodore propose dès à présent le **Starter Kit,** un pack pour Amiga 500 comprenant trois jeux (*Crazy Cars*, *Mignature Golf* et *Super Ski*), plus deux utilitaires de bon niveau : *Fusion Paint*, logiciel de dessin compatible avec *Deluxe Paint* - référence en la matière - et *Kindwords*, traitement de texte. Le *Starter Kit*, Amiga 500 compris, est commercialisé au prix très alléchant de 4 290 F TTC.

SAFARI GUN : LA SAVANE BRULE

Les lecteurs de Micro News sont vraiment vernis ! Voilà qu'à présent ils vont pouvoir défendre les animaux sauvages d'Afrique, menacés par des braconniers sans scrupules. Le but dans **Safari Gun**, édité par New Deal, est de prendre des photos d'animaux qui serviront à alerter l'opinion publique internationale. Mais attention, les braconniers ne vous laisseront pas faire et dans ce cas, vous devrez troquer l'appareil photo contre un fusil. Visez bien : votre vie en dépend. Le graphisme est superbe, la jouabilité discutable... Rendez-vous au prochain numéro pour un test complet.

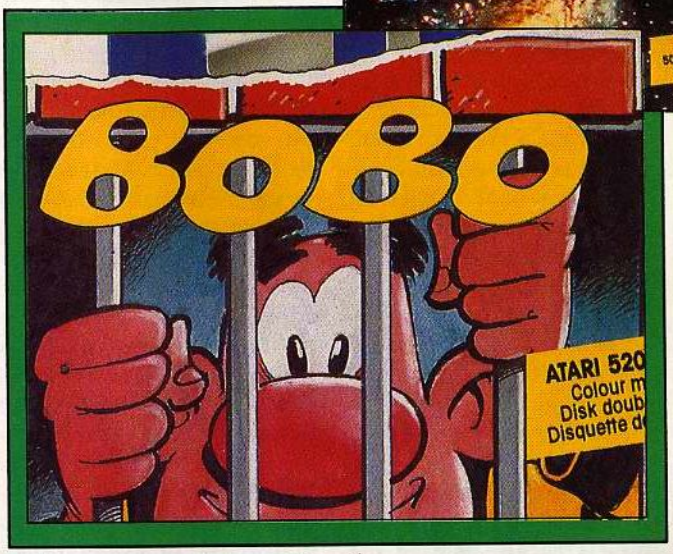
INFOBRAVO !

Le piratage et les softs vendus trop chers sont les deux mamelles interdépendantes de la gabegie qui règne en partie sur la micro ludique. Nous avons toujours, dans des articles traitant du piratage, houspillé les deux parties :

- d'un côté les pirates qui pratiquent le pillage pur et simple du travail d'autrui - et ce travail coûte de plus en plus cher, la qualité des softs évoluant sans relâche,
- de l'autre les éditeurs qui semblent ne pouvoir comprendre que demander à un jeune sans revenu de payer plus de deux cents francs pour un simple jeu est une aberration.

Aujourd'hui Infogrames lance la série **Pocket Soft.** Dans une boîte de type CD, vous disposez d'un grand logiciel Atari ou Amiga. Pourquoi grand ? Parce qu'il y a dans cette collection des titres aussi prestigieux que *Captain Blood* - l'un des plus grands jeux jamais réalisés en ce bas monde -, *Macadam Bumper* ou *Bobo*, ainsi que *Turbo GT*, *TNT*, *Phoenix*, ces trois derniers d'une facture nettement inférieure. Le prix : 99 francs !

Si les bons titres de cette collection se vendent bien, il y a fort à parier que les autres éditeurs en tireront la leçon, à savoir qu'un soft à prix sympa se vend mieux et que l'on peut donc rattraper sur la quantité ce que l'on gagnait auparavant sur des prix élevés. Alors pour une fois les mecs, la balle est dans votre camp : si vous ne possédez pas *Captain Blood* et que vous ne sautez pas sur cette occasion comme la misère sur le pauvre monde, ce que vous êtes se résume en trois lettres. Et puisque nous en sommes aux politesses, nous disons à Infogrames cinq lettres : bravo !



ENFIN DISPONIBLE !
Le catalogue MICRO THOMSON pour MO5/MO6/TO7/TO8/TO9

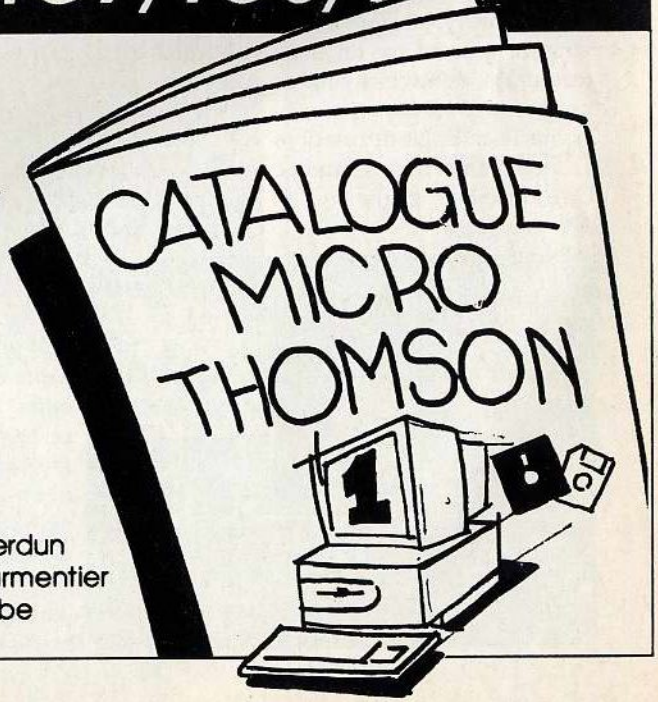
Vous-y trouverez :

Tous les matériels encore disponibles pour les gammes MO/TO.

Tous les logiciels éducatifs, scolaires, et bien sûr toutes les nouveautés et les jeux introuvables.

Tous les périphériques existants et les matériels pour réseaux et Nano réseaux.

Envoi gratuit sur simple demande au 47 89 15 11 ou disponible dans nos points de vente :



FIRST Electronique

- A COURBEVOIE : 124, Bd de Verdun
- A PARIS 11ème : 113, Avenue Parmentier
- A PARIS 15ème : 332, rue Lecourbe

LES CACTUS DE TITUS

Titus, toujours attentif à la vivacité d'esprit des micromaniacs, propose pour cette rentrée embûches et épines qui vous redonneront une pêche de fakir !

Championnat Kick Off

Amis hooligans, enfilez dès maintenant votre short et vos chaussures à crampons puisque Titus envisage un championnat national de **Kick Off** entre les lecteurs de Micro News. Le vainqueur sera, n'en doutons pas, largement récompensé de ses efforts. Commencez à vous entraîner dès maintenant devant votre moniteur, on vous fera signe en temps voulu...

Panzer Multiplication !

C'est ce qu'on serait tenté de dire à la place de "Panzer Division" devant l'acharnement des programmeurs à nous concocter des simulateurs de blindés. Après **Voyager** d'Ocean, **Tank Platoon** de Microprose, **Heavy Metal** de US Gold, et une simulation en préparation chez Loriciel, la course aux armements continue entre les éditeurs : Titus annonce pour le mois de novembre la sortie de **Dark Century**, jeu dans lequel vous dirigez non pas un, mais trois chars, dont vous pouvez programmer les mouvements, la vitesse et l'angle de rotation. La lutte promet d'être chaude... Que le meilleur gagne !

Baston !

En ce qui concerne les combats de rue, Titus arrive un peu après la bagarre puisque **Wild Street** ne sortira qu'au mois de décembre. Mais face à la concurrence (*Vigilante, Renegade, Double Dragon*) ce logiciel garde toutes ses chances puisque les photos d'écran que nous avons pu voir sont parmi les plus belles du genre. Mais restons prudent et attendons de voir si l'animation et l'intérêt de jeu seront à la hauteur des graphismes. Accompagné d'une superbe panthère noire gérée par l'ordinateur et armé d'un revolver aux munitions limitées, vous remontez la filière de la drogue, des trottoirs crasseux de Harlem aux pavillons "chicos" de Beverly Hills. Certains loubards sont deux fois plus grands que vous et il ne sera sans doute pas facile d'arriver jusqu'aux principaux responsables du trafic.

Puisque le genre exige des monstres balèzes en fin de niveau, je me permets de suggérer aux programmeurs d'insérer à la fin un "gros bonnet" (en laine pour changer un peu).

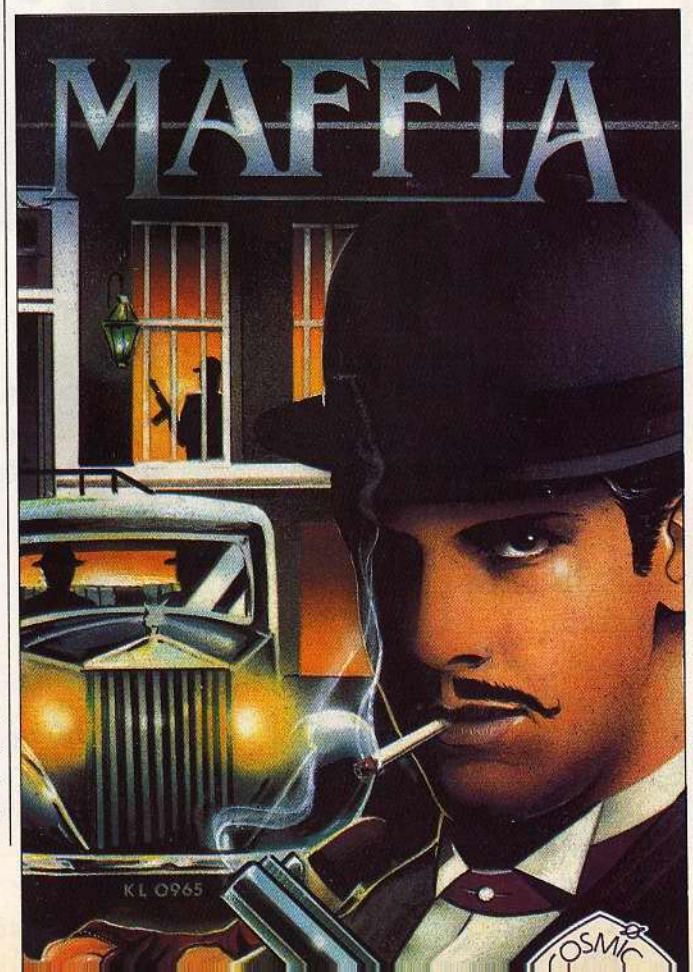
Rally Cross

Les courses de voitures vues de dessus et à plusieurs joueurs sont devenues assez rares sur micro bien que ce genre de jeu remporte un succès constant dans les salles d'arcade. Titus compte bien combler cette lacune avec **Rally Cross**, qui proposera sur ST, Amiga, Amstrad et PC une dizaine de circuits différents et permettra à deux joueurs de courir simultanément. On attend ça avec impatience...

▼ Wild Street

ESAT, LE RETOUR EN FORCE

Non, les Bordelais ne pensent pas qu'à leurs cépages... La preuve, c'est que la société Esat - qui n'arrive pas en vain de Bordeaux - met tout en œuvre pour faire une percée sur le marché ludique, pourtant déjà bien encombré. Ils ont donc créé un nouveau label, Cosmic Software, qui est en train de réaliser cinq jeux de styles très variés. Le premier, nous en avons déjà parlé, il s'agit de **Maffia**, un jeu d'action qui se déroule dans les milieux interlopes des Années folles. *Maffia* sera très bientôt disponible sur CPC et PC. Le deuxième est un jeu d'aventure nommé **L'Alliance**. Ce jeu a deux particularités majeures : d'une part il n'y est pas question de super-héros beau et courageux, mais d'un vieux roi dont le seul souci est de donner à son boudin de fille les qualités aristocratiques dont elle est totalement dépourvue et qui ont leur importance lorsqu'il s'agit de dégotter un prince-héritier ; d'autre part c'est un des rares jeux réalisés sur CPC entièrement en mode deux, c'est à dire en deux couleurs. **Break Stone**, le troisième, est un casse-briques (pour PC). **Defcon** sera un jeu d'action pour Amiga. Mais les dirigeants d'Esat mettent tous leurs espoirs dans **L'Oiseau de Tizzeine**, un jeu d'action à vocation éducative pour ST. Le scénario est d'une fraîcheur qui confine au romantisme et les séquences éducatives concernent exclusivement les oiseaux. Alain Bougrain-Dubourg s'en fera d'ailleurs l'écho dans son émission consacrée aux animaux, sur Antenne 2. Encore un détail : une BD expliquant le début de l'histoire accompagnera le jeu.



MICROIDS ALL RIGHT !

Des jeux toujours plus renversants chez Microïds et qui nous mettent tellement l'eau à la bouche qu'on est prêts à lécher le pavé pour pouvoir disposer enfin d'**Eagle's Rider.** Depuis des mois, on vous en parle, mais ce superbe soft est toujours en cours de développement. Parfaitement conscients de l'état de manque dans lequel vous devez vous trouver à cause de nous, nous avons décidé de vous montrez une petite photo, histoire de vous faire patienter en attendant. Merci qui ?

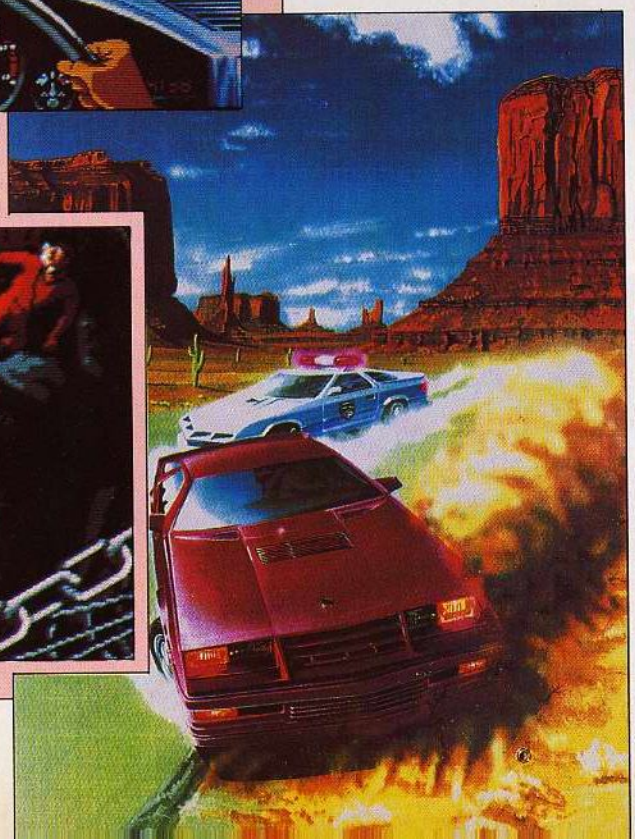
Chicago 90, top du mois en juin sur PC subira un "lifting" pour son arrivée sur Amiga et ST. Le nombre de personnages et de décors va considérablement augmenter et le radar de proximité passera en 3D, ce qui vous permettra d'avoir une meilleure appréciation de la situation. Les quelques photos d'écrans qui nous ont été présentées par Microïds laissent présager que ce soft se retrouvera une fois de plus dans les Tops du mois. Une version Thomson étant également prévue pour plus tard, peut-être devrions-nous envisager un abonnement...

Les premières démos de **Highway Patrol 2** sur Amiga et ST sont splendides : la 3D est plus que convaincante et les décors comme les objets bénéficient de graphismes très fins. Comme dans le premier épisode, vous poursuivrez une bande de gangsters à bord d'une voiture de sport très maniable, même si elle "chasse" un peu dans les virages et effectue parfois des tête-à-queue ou des dérapages contrôlés. Starsky et Hutch vont en être jaloux !

Rien à voir avec Lili Marleen... Si ces anges bleus-là s'envoient en l'air, c'est tout simplement parce qu'il s'agit d'une escadrille d'avions acrobatiques. En effet, **Blue Angels** est le nom du prochain simulateur de vol en 3D de Microïds, qui devrait bientôt se poser sur Amiga, ST et PC. Vous y êtes le squadron leader de six avions qui vont exécuter en formation les figures acrobatiques les plus spectaculaires : le communiqué de presse cite par exemple le "diamond take off", le "delta vertical break with six planes cross" ou la "fleur de lys". Eric Satyre demande si le tourniquet batave ou la brouette japonaise seront aussi au programme. La question a été transmise à l'éditeur...

▲ Highway Patrol 2 ▶

▼ Eagle's Rider



TIGER SOFT

V.P.C

Tel : 47 50 09 79
16 rue de Marnes
92410 Ville-D'Avray

De nombreux logiciels
de jeu
utilitaires
professionnels
éducatifs

ATARI ST DU MOIS

-	New Zealand Story	196 f
-	Rick Dangerous	208 f
-	Vigilante	159 f
-	Conflict Europe	245 f
-	Pirates	244 f
-	Rocket Rangers	268 f

AMIGA DU MOIS

-	Ruf Honda	244 f
-	Rick Dangerous	208 f
-	Kult	250 f
-	Kick off	252 f
-	Vigilante	198 f
-	Robocop	245 f

Les autres ordinateurs sont également gâtés chez TIGER SOFT. Demandez notre catalogue gratuit pour votre machine.

Pour toute commande, joindre 15 f de frais de port.

1 Bon Micro News sur tous les logiciels par tranche d'achat de 300 f.

TIGRE

FUSILLADE CHEZ LORICIEL !

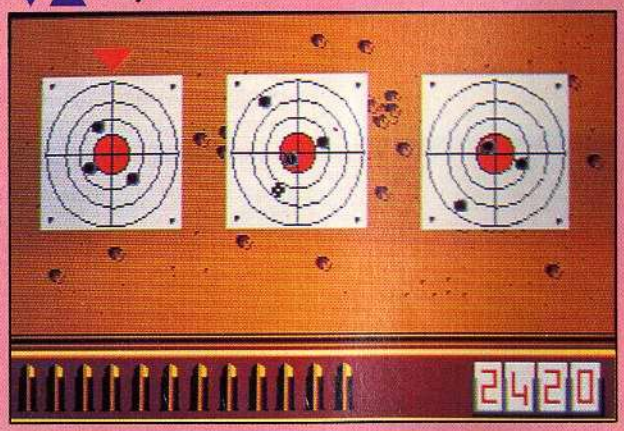
Les programmeurs sont armés de revolvers et tirent sur leurs écrans de travail ! Ne vous jetez pas à terre, tout va bien, vous êtes seulement chez Loriciel...

Il ne s'agit pas de dépressions nerveuses dues au stress, mais plutôt des dernières mises au point du logiciel **West-Phaser**, qui donnera son nom au pistolet que l'éditeur compte bien imposer comme un standard. En effet, Loriciel espère encourager la création de nombreux jeux basés sur le principe du pistolet interactif, en fournissant avec le revolver et le logiciel des indications permettant d'utiliser l'engin dans des programmes en assembleur (C ou GFA Basic selon les machines). Contrairement à ses prédécesseurs, le "West-Phaser " a l'apparence d'un véritable six coups de western et peut fonctionner sur CPC, Amiga, ST et PC.

Désormais, les jeux utilisant ce pointeur révolutionnaire porteront le logo **Phaser compatible**. Des adaptations de *P.O.W* et de *Capone* pour le phaser sont déja prévues pour la fin du mois, ainsi que **Crazy Shot**, un stand de tir forain digne de la foire du Trône.

Délaissant momentanément le revolver, l'équipe de Loriciel passe au calibre supérieur avec une simulation de tank très prometteuse pour l'Atari ST. Les différentes missions vous entraînent des côtes de la Normandie (avec vue sur la mer, s'il vous plaît!) au désert africain. L'action est vue de l'intérieur ou de l'extérieur de la tourelle, en trois dimensions et surfaces pleines. Les plus myopes d'entre vous seront heureux d'apprendre qu'il est également possible d'observer l'ennemi avec des jumelles. Dans un tout autre genre, les programmeurs travaillent toujours sur **Pinball Magic**, un flipper à tableaux multiples qu'il est possible de secouer dans tous les sens. Encore beaucoup de bruit en perspective... et pas pour rien !

CrazyShot



VOIR MARIO ET MOURIR

Parce qu'elle l'avait battu à *Super Mario Brothers*, Cameron Kocher, un garçon de neuf ans, a abattu Jessica, sept ans, d'une balle tirée à une centaine de mètres de distance avec une carabine Marlin à lunette de calibre 35, une arme utilisée pour le gros gibier et qui appartenait au père du garçon, collectionneur d'armes.

Les psychiatres ayant déclaré que le jeune garçon témoignait d'une intelligence aiguë (c'est un excellent élève), il risque s'il est déclaré responsable de ses actes la chaise électrique...

Ça s'est passé en Pennsylvanie.

VOIR MICRO NEWS ET MOURIR

Un petit plaisantin s'est amusé, dans la nuit du 17 au 18 septembre, à tirer avec un fusil à lunette dans les vitres des bureaux de **Micro News**, situés au sixième étage. Avait-il lui aussi été battu à un jeu micro ? Il semble bien que non, nos lecteurs ayant plutôt l'habitude de se défouler sagement sur leurs écrans ou en lisant leur magazine préféré.

Ça s'est passé en région parisienne.

CONTINENTAL CIRCUS

8 PAYS, 8 GRANDS PRIX

AMIGA

- ☐ Temps limité par course (qualification obligatoire).
- ☐ Stand réparation (collisions, sorties de route...).
- ☐ Conduite «souple» conseillée sous la pluie.
- ☐ Disponible sur: AMIGA-P.C. AMSTRAD-ST-C64

ATARI-ST

Virgin LOISIRS
NOTICE EN FRANÇAIS

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42 78 98 99

Taito Corp. 1988. Produit par Andrew GREEN. Programmé par «The Sales Curve»

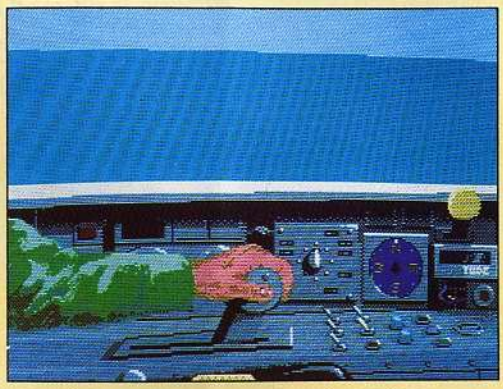
LES TOPS DU MOIS

F-15 STRIKE EAGLE 2

Un bref check-list indique au pilote que tout est OK, le radar de surveillance ne signale aucun Mig dans les environs et les indicateurs restent au point mort. Un coup d'œil sur l'horloge digitale lui indique qu'il est à une demi-heure de Bushehr, une base aérienne située en Iran qu'il faut détruire à tout prix. Soudain un bip se fait entendre et un minuscule point rouge se met à clignoter.

L'ordinateur de bord affiche immédiatement l'identité de l'intrus : un Mig-29. Le pilote, aviateur d'élite, active tout de suite le radar à longue portée pour connaître la position exacte du Mig, puis arme un missile AIM-9ML. Le collimateur affiche alors un petit carré de poursuite ainsi que les coordonnées de l'ennemi. Un autre bip se fait entendre, plus fort, signalant au pilote que le Mig vient de tirer un missile AA-10. Sans attendre, il fait subir au chasseur un virage sur l'aile de 90° tout en lâchant des leurres. Pris par sa vitesse, le missile passe au travers pour constater que le F-15 a disparu. Pendant ce temps, le pilote donne toute la puissance. Arrivé assez haut, il exécute un looping qui le place derrière l'avion ennemi puis pousse le manche à fond et exécute un féroce piqué vers le Mig qui tente désespérément de gagner de l'altitude mais, trop tard, il est atteint de plein fouet par son adversaire...

Après *F-15 Strike Eagle* et *F-19 Stealth Fighter*, *F-15 Strike Eagle 2* propose des améliorations de pilotage et de nouvelles options : l'option "director" qui choisit pour



vous le meilleur angle de vue pendant l'action, l'option "sans crash" qui vous permet un entraînement sans risques ; et de nouvelles missions à accomplir dans tous les endroits de la planète.

Le mode d'emploi est d'une clarté exemplaire. Et le packaging contient deux cartes détaillées des parties du globe où vous serez envoyé : le golfe Persique, le Vietnam, le Moyen-Orient et la Lybie. La plus grande partie des raids que vous mènerez se passeront à combattre d'autres avions, dont les caractéristiques sont données à la fin du mode d'emploi.

Par bien des côtés *F-15 Strike Eagle 2* présente les mêmes fonctions que ses concurrents (*F-16 Falcon*) ; cependant les améliorations graphiques et l'ajout de nombreuses missions lui donnent un avantage certain.

Deux disquettes Microprose pour PC et compatibles. **M.K.**

MILLENIUM 2.2

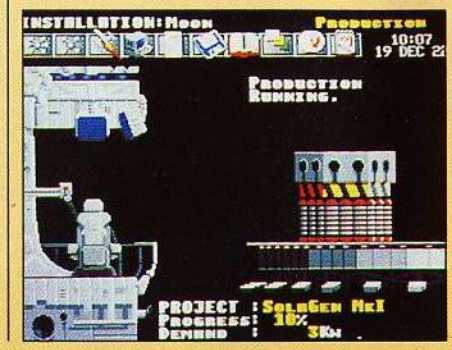
En cette fin de siècle, le millénarisme reprend du poil de la bête. L'Apocalypse est pour demain. Que deviendrons-nous après le choc des mondes ? *Millenium 2.2* nous entraîne dans la printanière pavane des renaissances...

Septembre 2200, l'impact aura lieu dans exactement dix-sept heures et quarante minutes. La destruction de la Terre est devenue imminente, plus rien ne pourra empêcher cette catastrophe . Les hommes d'état et les scientifiques du monde entier se sont révélés impuissants devant l'ampleur de la menace. L'objet, d'une masse de 20 milliards de tonnes, fonce irrémédiablement vers la planète bleue. L'espèce humaine est arrivée au bout de sa course infernale. Pourtant quelque part sur la Lune, dans une base nouvellement installée, vous observez avec rage cet intrus pénétrer dans l'atmosphère terrestre.

A l'heure dite, l'énorme astéroïde entra en collision avec la Terre, quelque part dans l'océan Pacifique. Les différentes prédictions se révélèrent tragiquement exactes. Le visage collé à la baie vitrée de votre bureau, vous laissez échapper une larme lorsque le big-bang final enlève à votre regard cette vieille coquille de noix qui vous vit naître. Mais votre fonction - vous êtes le commandant - vous oblige à réagir et à montrer l'exemple.

Une aventure passionnante vous attend : la survie de l'humanité.

Unique détenteur de l'espèce et de sa culture, vous réunissez l'ensemble de votre personnel afin de lui expliquer vos objectifs. Cet avant-poste scientifique doit engendrer la renaissance de l'espèce par tous les moyens possibles et imaginables. L'ensemble des installations lunaires se met sur-le-champ au travail selon vos directives.

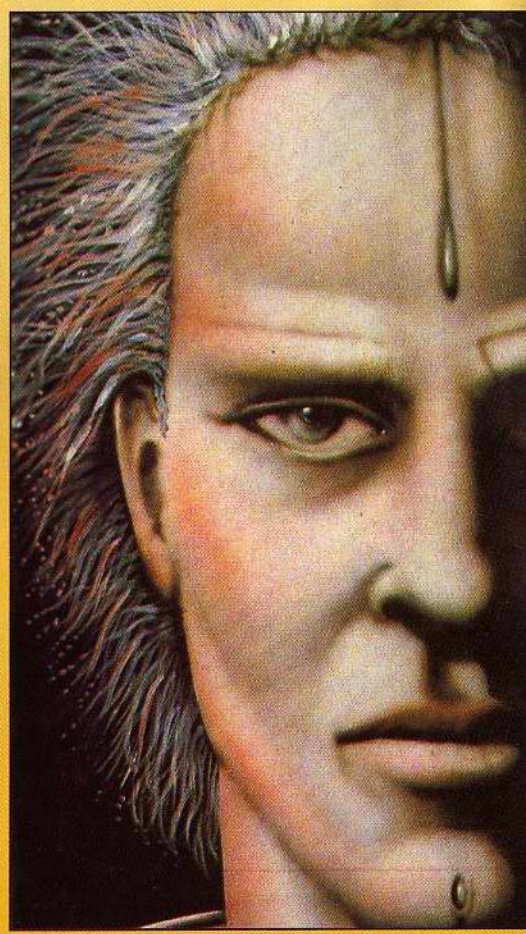


Le jeu prend alors sa véritable dimension et devient réellement exaltant. Il faut néanmoins s'accrocher au départ, le manque d'animation et l'austérité des écrans risquent de rebuter les amateurs. Ce serait dommage, car plus on s'enfonce dans l'exploration et la gestion de son potentiel humain et technique, plus l'atmosphère devient envoûtante. Un monde immense s'offre à vos investigations et la réussite de cette mission de survie dépend uniquement de vos capacités de commandement.

Vous disposez de nombreux atouts, en premier lieu d'un laboratoire de recherches ultrasophistiqué. C'est d'ici que vous lancerez vos projets, répartis en sept catégories. Choisissez d'abord la création d'énergie. Les grosses têtes du bureau d'études vous pondent alors un plan que vous transmettrez au département production. Dans le même temps vous serez amené à développer la production minière, garante de la réussite de vos ambitions. La construction de vaisseaux de chasse et de lasers orbitaux est également vitale car en cours de partie vous subirez de violentes attaques. Et surtout, avant que vos réserves énergétiques ne s'épuisent, partez conquérir d'autres planètes du système solaire, sinon vous périrez et avec vous disparaîtront les restes de la civilisation terrestre. Cette simulation est superbement réalisée et il est difficile, après plusieurs heures de cogitation, de redescendre sur terre.

Disquettes Electric Dreams Software pour Atari ST. Existe également sur Amiga et compatibles PC.

J.-P.L.



PERSONAL NIGHTMARE

Après une longue absence, vous voilà revenu dans la ville de votre enfance : Tynham Cross. Une lettre de votre chère môman vous a informé que l'auteur de vos jours (le vicaire local) ne trouvait plus de goût à l'existence depuis qu'il avait appris l'histoire du prêtre tué il y a plus de trois cents ans par ses paroissiens, afin de libérer le village d'une antique malédiction.

L'action démarre dans une auberge où vous interrogez les clients sur les habitants du coin et les évènements récents. Le dialogue s'effectue avec la souris, mais il est aussi possible d'entrer des ordres au clavier. Il faudra découvrir les villageois qui sont possédés et les livrer au policeman, à moins que lui aussi ne soit contaminé... L'originalité de ce jeu d'aventure provient du fait que ses protagonistes se déplacent et vaquent à leurs occupations sans se soucier de vous, comme doués d'une vie propre. Les graphismes donnent au jeu une ambiance angoissante (la nuit tombe peu à peu) que renforcent encore des bruitages comme le son lointain d'une cloche d'église. Les versions Amiga et ST sont identiques. Les bons jeux d'aventure étant rares sur ces machines, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Disquettes Horrorsoft pour Amiga et ST. **M.L.**

LES PORTES DU TEMPS

Par tous les temps, les scientifiques de la base "Neuronix" en Alaska se livrent à des expériences sur de nouvelles bactéries. Si un seul des virus se propageait dans l'atmosphère, l'espèce humaine serait condamnée.

Une importante fuite à l'intérieur du complexe déclenche une panique sans nom. L'AX 415, dernier-né de l'inconscience humaine, vient d'échapper à tout contrôle. Le gouvernement s'en remet entièrement à vous. Vos remarquables états de service vous ont désigné pour cette mission. Un détail vous tracasse : il existe bien un champ magnétique infranchissable, même pour le plus infime des microbes, qui protège les installations polaires. Mais un centre ultraperfectionné de téléportation dans le temps, Transtemporix, a permis à plusieurs hommes de fuir, emportant avec eux l'horrible contamination. Ils peuvent ainsi modifier le cours de l'Histoire. L'exploration détaillée de la base vous fera découvrir une paire de lunettes, un bioterminal portable, une carte et un shaker. Au sous-sol, les Portes du Temps vous entraîneront dans le paléolithique, sur les bords du loch Ness, à Cuzco (capitale de l'Empire inca) et au pays des shoguns en compagnie du cyborg RX 22. Un petit truc : la lecture de la carte avec les lunettes vous permettra de découvrir un code confidentiel. Et n'oubliez pas : une porte doit être ouverte ou fermée !

Disquette Legend Software pour Amiga. Aussi sur Atari ST.

J.-P.L.

En 2999, un savant fou appelé 'MUDDY'' et ses partisans ont envahi une planète riche en végétaux et en cau. Avec son intelligence démoniaque et ses pouvoirs psychiques, Muddy a détruit l'equilibre délicat de la nature.

Votre mission est de sauver la planète. Vous devez assainir les zones, incluant des iles flottantes vertes, des lits de rochers mobiles . . .

Démasquez Muddy, qui se terre dans les profondeurs du sous-sol, et sauvez la planète.

Mr. Heli est disponible sur Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et C64.

Licence de IREM CORP. Copyright 1987 IREM CORP. Tous droits reserve.

MICROPROSE FRANCE; 6/8, RUE DE MILAN - 75009 PARIS – TEL: 45 26 44 14

OMNI-PLAY BASKETBALL

Do you like basketball ? Yes. Alors Sportime vous présente le plus grand show au monde, mieux que les retransmissions télévisées - pourtant géniales - de Canal Plus. En route pour les States !

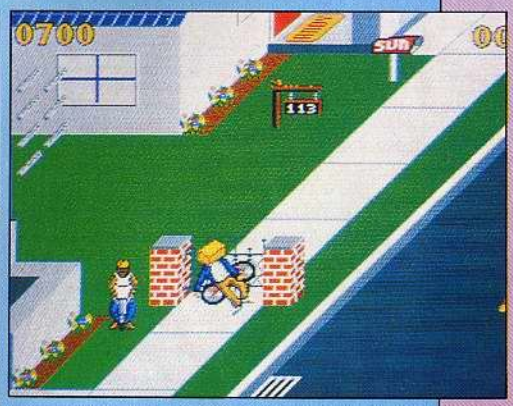
Le nombre d'options et la complexité du soft ont obligé les programmeurs à tout loger sur deux disquettes. Vous allez tenir le rôle de l'entraîneur tout au long des matchs de la SBA (Sportime Basketball Association), qui réunit vingt-trois autres concurrents. De quoi rester rivé à son écran. Un tableau récapitulatif vous donne en permanence les matchs à jouer, votre classement, etc. Les équipes sont réparties en deux poules (Est et Ouest), les vainqueurs s'affrontant ensuite pour obtenir la coupe. Ce soft vous permettra d'engager des joueurs, de les entraîner et de disputer des parties endiablées. La présentation des rencontres est assurée par Nick et Bob, deux experts remplis d'humour. Grâce à un magnétoscope vous pourrez voir et revoir vos exploits. Les ambiances sont l'occasion d'un défoulement collectif du plus bel effet sonore. Un détail amusant : pendant une partie un des gros bras de l'équipe de Sacramento va littéralement faire voler le panneau en mille morceaux. Il paraît que cela porte bonheur. Si vous avez envie de vivre les joies et les angoisses des grands coachs américains, n'hésitez pas à saisir la balle au bond et procurez-vous ce soft.

Disquettes Sportime pour Amiga. Egalement sur C64 et compatibles PC.

J.-P.L.

PAPERBOY

Le petit distributeur de journaux qui a si longtemps hanté nos bons vieux 8 bits revient après un lifting qui aura duré quelques années. Désormais les possesseurs de 16 bits vont pouvoir se régaler de la course d'obstacles que constitue la distribution de journaux.

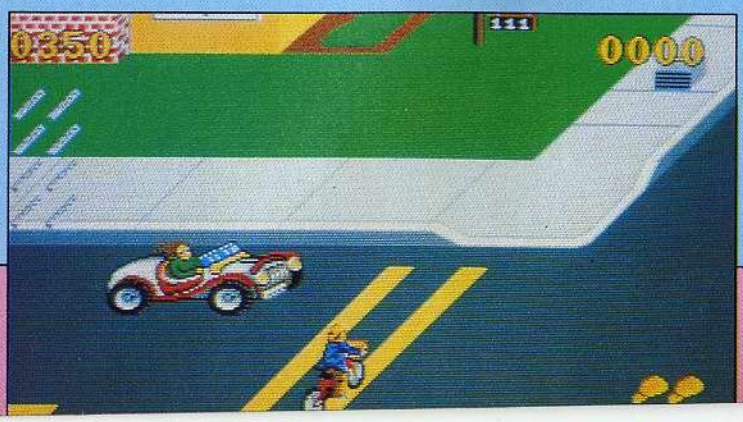


Un lundi matin, Paperboy, fièrement campé sur son vélo, va distribuer le journal à une population d'analphabètes endurcis : des chiens remuants et des objets animés.

Au début du jeu, notre gavroche se trouve au bas de la rue qu'il doit desservir. Un petit coup de pédale et les problèmes commencent déjà avec l'irruption d'un caniche qui passe au ras de son dérailleur. A partir cet instant l'attention doit être à son maximum : un enfant qui court, une voiture téléguidée, des roues folles, des tondeuses et des brouettes vont lui mettre des bâtons dans les roues et gêner la distribution. Les délais sont limités et les abonnés mécontents risquent de lui jeter le canard à la figure. Trois niveaux allant du plus simple au plus compliqué sont proposés, avec à la fin de chaque niveau la possibilité de gagner des points dans un circuit où il faut atteindre des cibles en lançant les feuilles de chou. Le graphisme de *Paperboy* est bien détaillé et le scrolling très fluide. Dommage que la musique de la version ST s'apparente plus au bruit de la voiture de Carali qu'à autre chose.

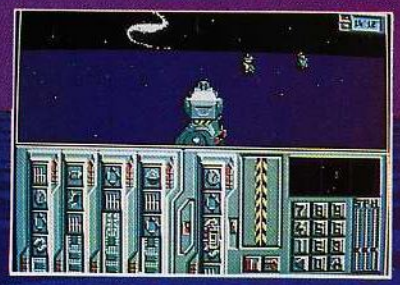
Disquette Elite pour ST et Amiga. Existe aussi pour PC et compatibles.

M.K.



DARK CENTURY

Arcade et intelligence entièrement multitâches.
6 tanks programmables à contrôler ou détruire, des bulles d'énergie à capturer sur une planète carcérale maudite.
Des mois de fun et d'animations **3D ray tracing** !
Pour 1 ou 2 joueurs, Dark Century est **"le jeu du siècle"**



TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

EXCLUSIVITE MONDIALE !!
1er JEU EN RAY-TRACING

PIRATES

L'action se déroule dans les chaudes Caraïbes, repaire des pires boucaniers qui aient jamais écumé les océans. Toujours à l'affût d'un galion espagnol à piller, ces aventuriers au long cours se sont bâtis un empire fondé sur la cupidité, le meurtre et la trahison.

Comme vous n'êtes pas insensible à la fièvre de l'or, vous vous jetez à corps perdu dans cette folle entreprise. D'innombrables choix vous permettent de commencer de zéro votre carrière de Barbe-Noire, de charger une partie déjà entamée ou d'incarner une des célèbres figures de la boucanerie. Cette dernière option vous fait revivre les fameux périples de Sir Francis Drake ou de Henry Morgan. A vous de sélectionner l'époque de vos flibusteries. Chacune d'entre elles vous replonge dans un contexte politique et économique différent. Vous devrez en tenir compte pour mener à bien votre course au trésor. Les villes et frégates regorgeant de métal jaune sont espagnoles, aussi adoptez de préférence la nationalité anglaise. Le business repose essentiellement sur vos facultés d'escrimeur et de nombreux combats singuliers étalonneront votre adresse. Des phases de batailles navales et la recherche d'indices aux quatre coins d'îles paradisiaques complètent admirablement ce logiciel très riche.

Disquette Microprose pour Atari ST. Egalement sur Amiga, compatibles PC, Amstrad CPC, C64, Spectrum, Atari 800 XL et Macintosh. J.-P.L.

VERMINATOR

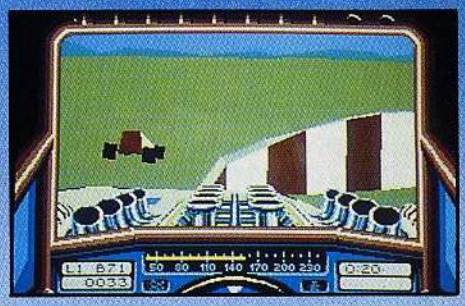
S'est enfin échappé du cimetière où il croupissait. Le Prof ST, toujours aussi fortiche, vous faisait baver d'envie devant des photos d'écran il y a de cela un an.

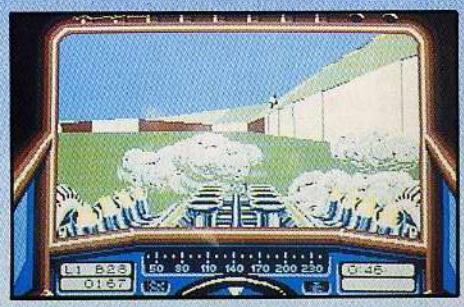
Accrochez-vous aux branches, ça va faire mal. Les premières notes de musique de David Whittaker sont un enchantement. Sur vos écrans apparaît un personnage étrange, le genre rescapé de Tchernobyl reconverti dans l'écologie. Le type même de l'enragé, ça se voit tout de suite à sa couleur verdâtre. Sa devise : en vert et contre tous. Il a du pain sur le tue-mouches, car c'est un maniaque de la désinsectisation. Faut vous dire que le bougre habite un arbre gigantesque. Le dernier de son espèce, un baobab d'une essence rare. Tout irait pour le mieux si la vermine ne se planquait pas dans le même tronc. Tronc c'est trop ! Armé d'un maillet en bois dur, vous êtes bien décidé à casser du ver et à ne pas vous laisser embêter par les petites bestioles qui bouffent le même oxygène que vous.

Le jeu se déroule selon un scrolling impeccable, rien à redire, c'est fluide comme de l'eau de source. L'incroyable profusion de couleurs fait valser nos mirettes à mille temps. Du jamais vu sur ST. De plus cet arc-en-ciel ne gêne en rien le déroulement de la partie, bravo. L'animation est également un pur joyau, ça bouge dans tous les sens et c'est bourré de créatures incroyablement délirantes.

Disquette Rainbird pour Atari ST. J.-P.L.

STUNT CAR RACER

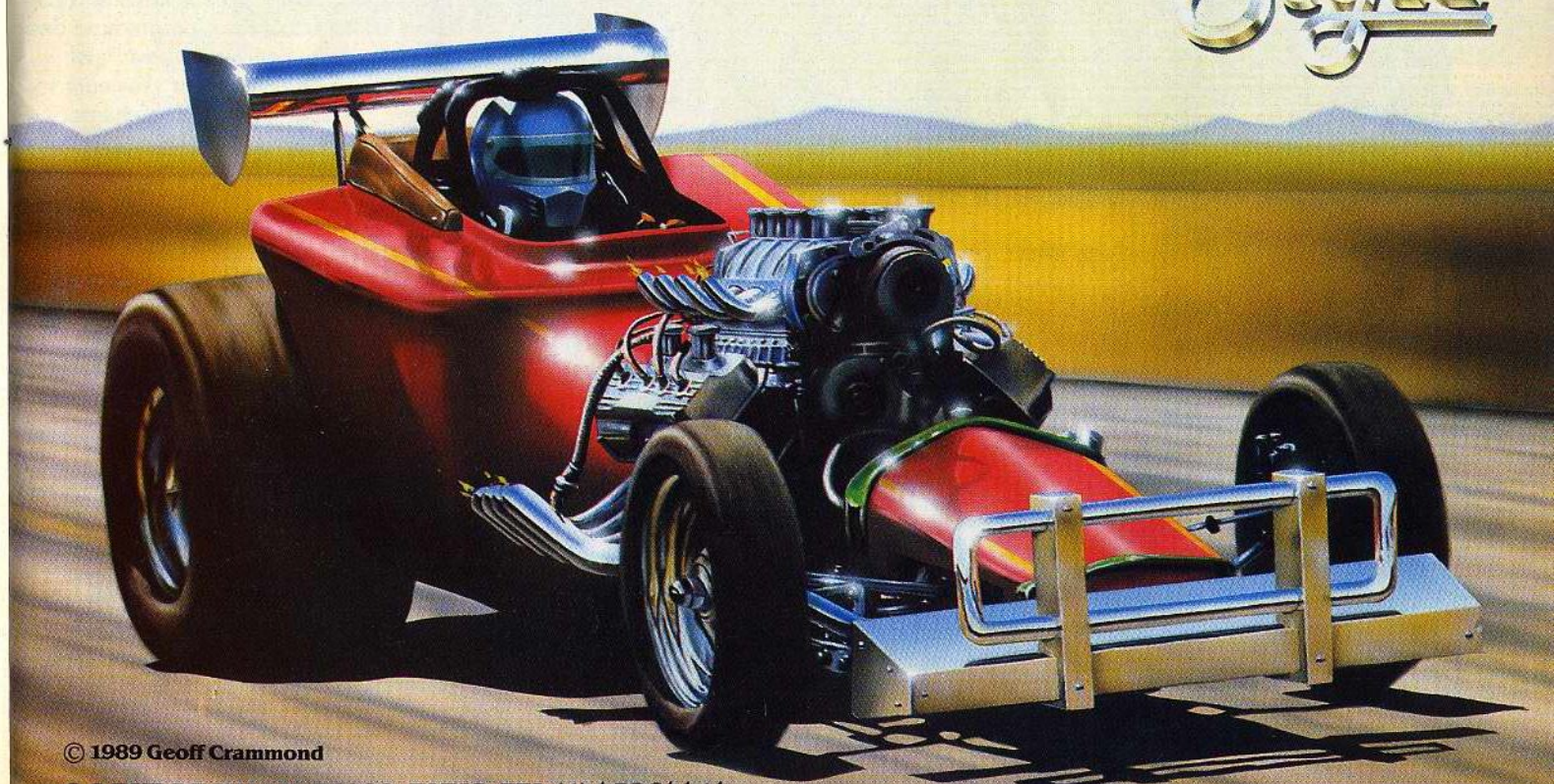




Sautez dans cet engin ultra rapide V8 turbo et lancez vous à toute vitesse sur les circuits les plus extraordinaires. Pour devenir un champion il vous faudra èviter de sortir de cette piste oú parfois les routes montent et descendent comme des montagnes russes.

DISPONIBLE SUR
ST
AMIGA
PC
SPECTRUM
COMMODORE 64

MicroStyle



© 1989 Geoff Crammond

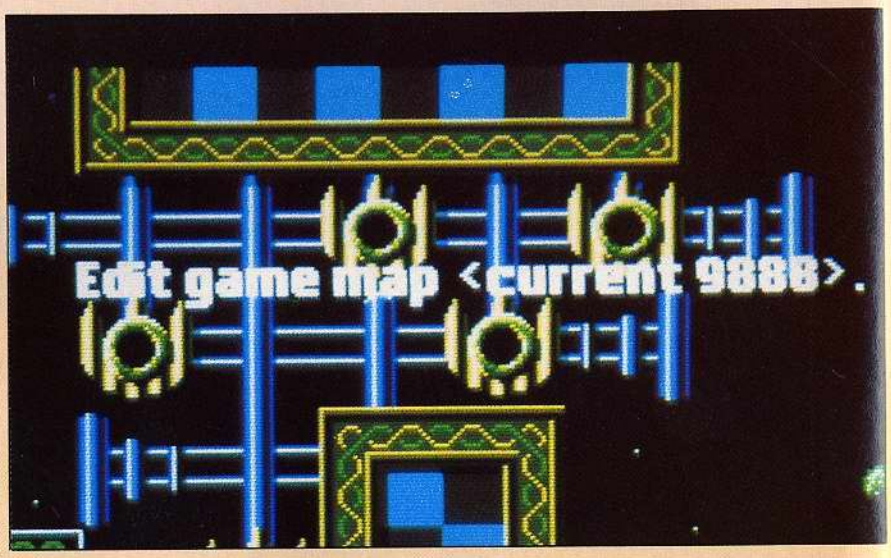
6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414

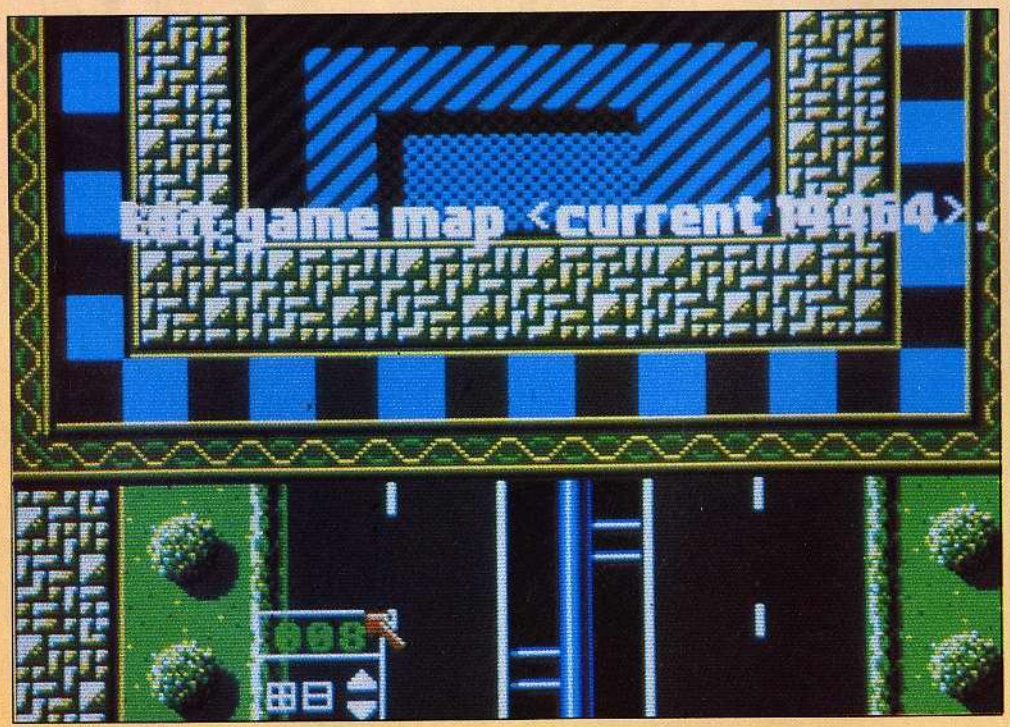
S.E.U.C.K.

Rassurez-vous, pas besoin de connaître une seule ligne de programmation pour réussir à faire naître le jeu qui relèguera tous les autres shoot'em-up au rang de vulgaires fossiles antédiluviens. *Shoot'em-up Construction Kit* va vous permettre de le créer vous-même.

Les instructions tiennent sur un tout petit livret d'à peine cinquante pages, très bien conçu et facile à lire ; le programme se présente sous la forme de menus déroulants, clairs et pratiques, dont tout aspirant-programmeur un peu fouineur aura vite fait de comprendre le fonctionnement. Et de plus la disquette de programme est livrée avec une disquette de données sur laquelle se trouvent trois jeux de démonstration réalisés avec *S.E.U.C.K.*,dont tous les paramètres (sons, sprites, décors) sont réutilisables dans vos propres programmes !

Vous dessinez tout d'abord les sprites des personnages dans toutes les positions souhaitées, puis vous les animez dans l'ordre et à la vitesse voulus. Il faut ensuite définir leurs caractéristiques : vitesse, direction des tirs, résistance aux collisions, nombre de vies, bruitages, aire de jeu... La dernière étape consiste à placer ces objets dans le décor et à leur fixer des consignes de déplacement et de tir. Même procédé pour les décors, constitués en fait de nombreux sprites mis côte à côte. Vous avez à votre disposition maintes sonorités, du tir laser à l'explosion, en passant par le vrombissement des moteurs ou le râle d'agonie du soldat blessé. Mais vous pouvez également utiliser des sons que vous avez vous-même digitalisés ou qui proviennent de n'importe quel fichier au format désormais standard IFF. Il est également possible d'intégrer à votre programme des images réalisées avec *Deluxe Paint*.



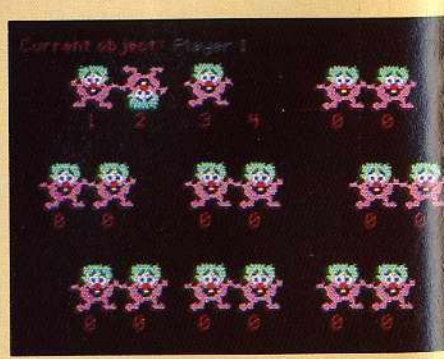


Votre jeu pourra contenir plusieurs niveaux, se jouer à deux, et se charger indépendamment de la disquette de programme.

Le résultat est surprenant, tout semble possible et les seules limites sont celles de votre imagination...

Deux disquettes pour Amiga.

M.L.



ARTHUR

Qui ne connaît la légende du roi Arthur et la fabuleuse épée Excalibur ? Mais qui connaît l'histoire du vrai Arthur, de celui qui a réellement vécu dans l'Angleterre du sixième siècle ? Personne ou presque, à part quelques médiévistes méticuleux.

La légende d'Arthur a ses racines dans la réalité. L'histoire classique d'un chef de bande qui, au sixième siècle, devint le premier fédérateur du Royaume de Bretagne, ravagé à l'époque par les atrocités et les exactions des hordes saxonnes. La Table Ronde, le Graal, la fée Morgane, Merlin, la reine Guenièvre, autant de noms qui ont bercé de leurs douces sonorités les âmes d'enfants avides de mystère et d'épopée.

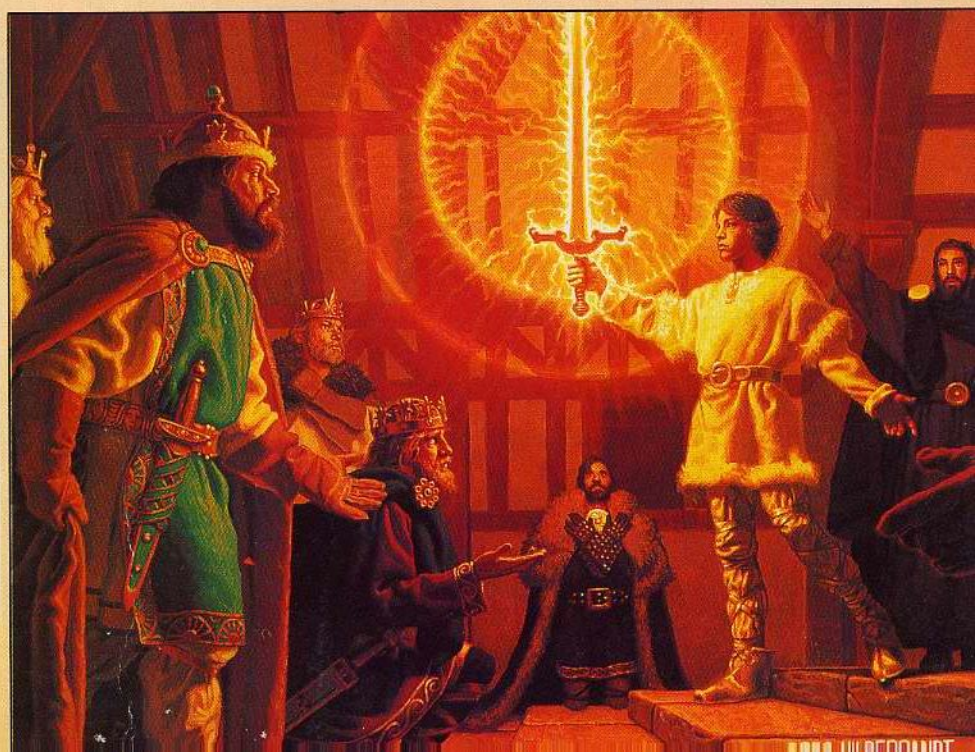
Venons-en au jeu : Uther Pendragon n'est plus. Le royaume est divisé et incapable de faire face à l'invasion des Saxons. Personne jusqu'à présent n'a pu retirer Excalibur de la roche dans laquelle elle est fichée par sortilège. Le jeune Arthur doit accomplir cet exploit, mais seulement après que Merlin aura testé ses capacités, et ainsi gagner son adoubement de chevalier. La quête commence là, qui vous amène à traverser votre futur fief pour élucider des énigmes, ramasser des objets ou protéger les faibles. Ces actions vous donnent des points de chevalerie, de force ou de sagesse qui seront primordiaux au moment où vous tirerez l'épée. Il faut obligatoirement un certain nombre de points (100 pour la chevalerie, par exemple) pour réussir; sinon Merlin, qui supervise toutes les opérations, ne vous laissera pas le champ libre. C'est dans cette phase du jeu que vous allez réellement apprécier l'interactivité du soft. L'analyseur syntaxique connaît environ 900 mots et la plupart des commandes sont simplifiées : au lieu de rentrer la liste des objets pour en prendre plusieurs à la fois, vous faites simplement "take all" et l'ordinateur se charge de prendre tout ce que vous voyez. Une option carte permet de visualiser tous les endroits visités et leurs différents accès.

Mais l'élément le plus probant est la boule de cristal de Merlin. Ce précieux instrument magique vous sortira de situations sans issue. Plus d'un joueur s'est cassé les dents à essayer d'éviter obstacles et chausse-trapes. Dans **Arthur** une opération d'une simplicité enfantine vous permet de consulter la boule de cristal . Celle-ci vous propose un menu avec tous les lieux visités et des questions sur les énigmes. Après voir cliqué sur une question, une série de réponses allant de la simple allusion à la réponse complète vous est proposée. Vous avez aussi la possibilité de vous transformer en animal terrestre ou aquatique (indispensable pour entrer dans les trous ou aller sous l'eau).

Voici donc la fabuleuse aventure du roi Arthur dans une disquette pas plus grande que ça. Mais quelle disquette ! Alors bonne quête...

Disquette Infocom pour Amiga. Existe aussi sur compatibles PC, Macintosh et Apple 2.

M.K.



GRAND PRIX CIRCUIT

Ça ressemble à *Test drive*, ça nous vient du même éditeur que *Test drive*, mais ça n'est pas *Test drive*... c'est mieux !

Grand Prix Circuit comporte le petit plus qui manquait à son prédécesseur : la compétition. Vous allez en effet pouvoir renvoyer Alain Prost à ses savonnettes puisque désormais, le champion du monde de Formule 1, ce sera vous !

A bord d'une Ferrari, une Williams ou une MacLaren, vous affronterez neuf concurrents sur les plus célèbres circuits du monde. Pendant la course, un plan du circuit vous permet de suivre votre position et d'anticiper sur le tracé de la route. Vous devrez passer les vitesses au bon moment sous peine d'explosion de votre moteur. Surveillez vos concurrents dans les rétroviseurs ainsi que l'état de vos pneus afin de vous arrêter au stand avant l'éclatement.

Bien sûr, on peut objecter que *Grand Prix Circuit* n'apporte rien de neuf au genre, mais sa réalisation irréprochable, tant au niveau du son que de l'animation en fait une des meilleures simulations de conduite automobile.

Disquette Accolade pour Amiga. Aussi sur ST, compatibles PC et C64.

M.L.

MR HELI

C'est pas tous les jours qu'on rigole avec un CPC, alors pour une fois qu'un shoot'em up plus qu'acceptable sort sur cet ordinateur, ne manquez pas l'occasion de vous défouler un peu !

Monsieur Hélicoptère est un brave type un peu rondouillard, mais tout de même assez vif. On peut même dire qu'il a une bonne santé puisqu'il dispose de cinq vies qui ne s'évanouissent qu'après une dizaine de coups encaissés.

Cette étonnante endurance lui permet de trottiner à travers les niveaux du jeu sans trop de difficultés, bien que de nombreux adversaires tentent d'enrayer sa progression. Pour calmer leur ardeur, M. Hélicoptère démolit de temps en temps des rochers afin de récupérer l'argent qui y est dissimulé, mais, dépensier en diable, court aussitôt dilapider sa fortune en armes de toutes sortes. Le scrolling, tour à tour horizontal ou vertical entraîne notre héros à travers des grottes au fond desquelles sont tapis les monstres gardiens des niveaux supérieurs, aussi rapides et agressifs que leurs collègues de seconde zone. Classique, mais efficace...

Disquette Firebird pour CPC, prévu également pour ST, C64 et Amiga.

M.L.

NATHAN LOGICIELS

Astérix

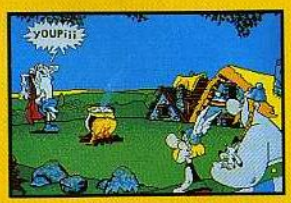
COKTEL VISION

LE COUP DU MENHIR

UNE SUPERPRODUCTION NATHAN LOGICIELS/COKTEL VISION.
UN LOGICIEL IRRESISTIBLEMENT DROLE ET RICHE EN ACTION.

INSPIRÉ DU DESSIN ANIMÉ

JOYSTICK ET CLAVIER
Disponible sur:
PC Compatibles
Atari ST
Amiga



Panoramix a perdu la tête après avoir reçu le menhir d'Obelix.

Astérix décide de rechercher les ingrédients pour fabriquer la potion magique.

Le village est en émoi, les romains aux aguets, le devin charlatan, les sangliers en fuite et Obelix a faim.

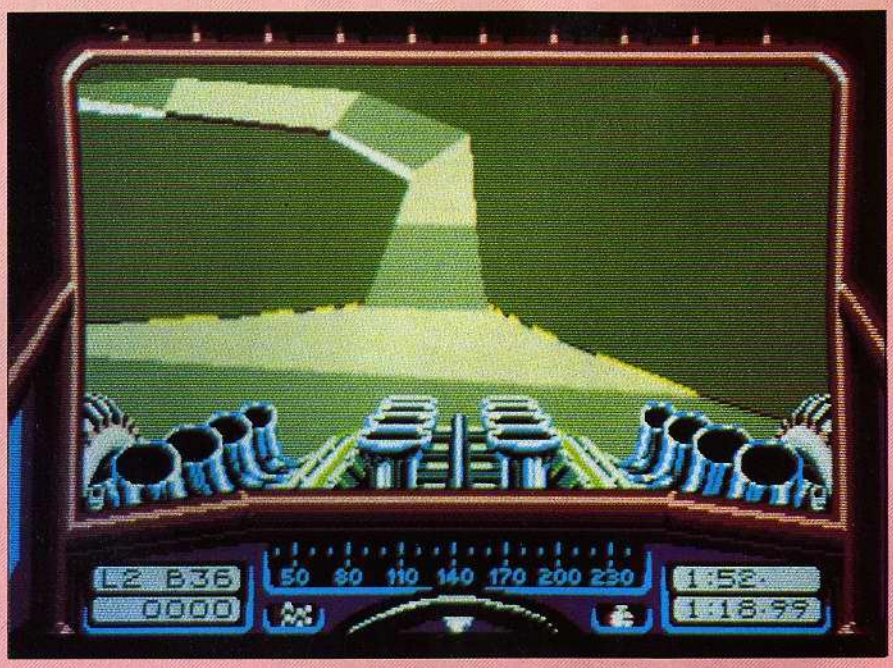
STUNT CAR

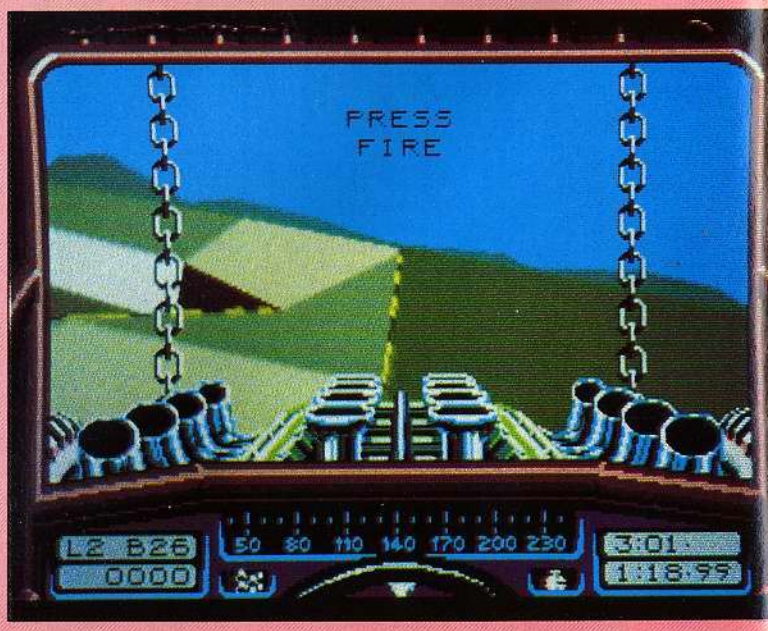
Vous détestez les montagnes russes, vous avez le mal de mer en bateau et vous avez vomi quarante-trois fois sur la route en revenant de vacances ?
Alors fuyez *Stunt Car* : toutes ces agréables sensations, vous risquez de les retrouver devant votre moniteur !

Vous pilotez un bolide bondissant sur des circuits dingues, plus proches des montagnes russes que des petites nationales de province. L'action est présentée en 3D, et on peut vraiment dire que ça décoiffe. Pour profiter pleinement de ce logiciel, fermez les fenêtres de votre chambre et éteignez toutes les lumières : seul l'écran doit rester allumé. Dernière précaution, gardez à portée de main un sac en papier. Au cas où.
Ne riez pas, j'exagère à peine, la piste défile sous vos yeux à une allure incroyable, elle monte, descend, se tord tandis que vous quittez le sol pour retomber sur vos roues vingt mètres plus loin (burps !). Pour les passages les plus difficiles, vous pouvez utiliser des boosters qui propulsent votre engin à une vitesse phénoménale au-dessus des gouffres. Au plaisir de vaincre des obstacles impressionnants (tremplins, virages relevés, pentes vertigineuses) s'ajoute celui de courir contre d'autres cascadeurs, de plus en plus redoutables au fur et à mesure que vous progressez à travers les quatre divisions du jeu.
Chaque partie comporte deux circuits aux formes torturées, et lors des championnats, vous ne pourrez passer à la division supérieure qu'après avoir vaincu vos adversaires successivement sur les deux pistes. Lorsque votre véhicule quitte la route, une grue vous soulève et vous relâche au-dessus de la piste, à condition bien sûr que vous soyez encore en état de rouler... En effet, choc après choc, la fissure qui indique l'état de délabrement de votre engin s'agrandit.
Stunt car est censé être une simulation, mais méfiez-vous, on s'y croirait !

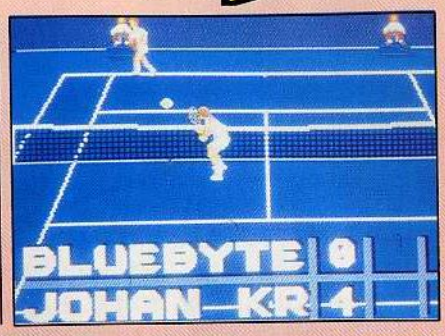
Disquette Microstyle pour ST, également prévu pour Amiga, PC, Spectrum, C64.

M.L.





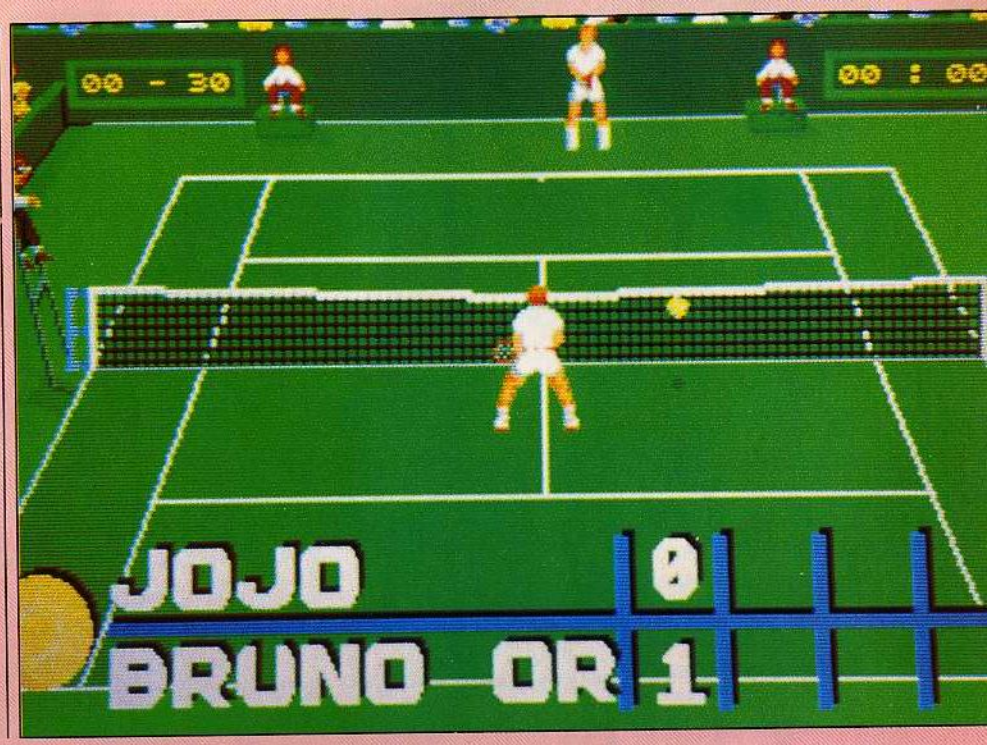
GREAT COURTS

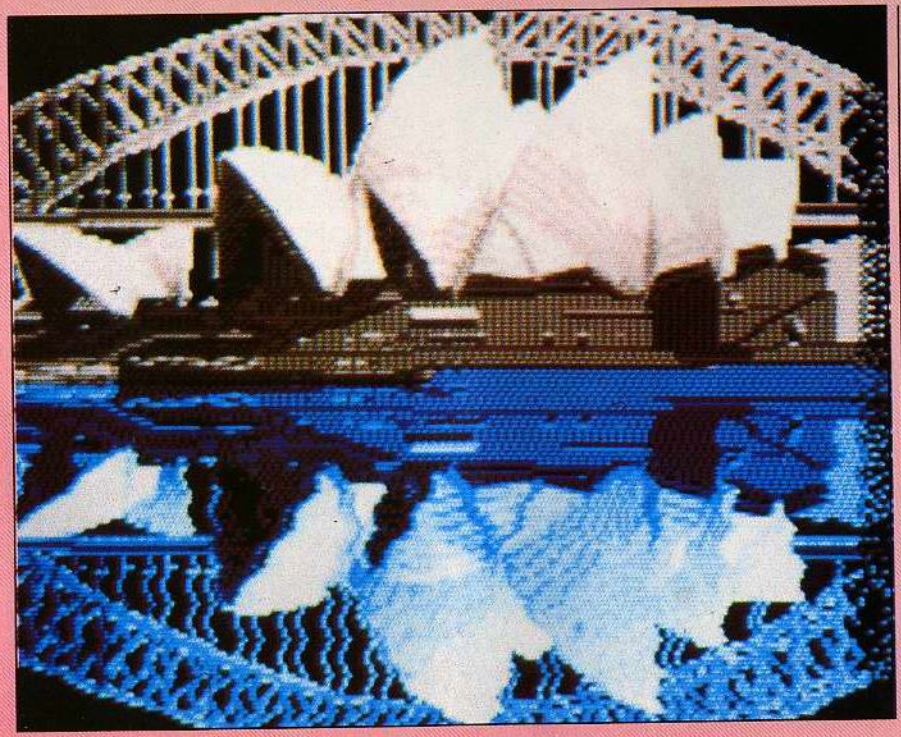


Etre tennisman au long court n'est pas donné à tout le monde, d'autant plus qu'à de rares exceptions près les adaptations de tennis sur micro étaient jusqu'alors décevantes...

La grande force de *Great Courts* réside principalement dans le réalisme. Qu'il s'agisse de la prise de vue - en fond de court -, des mouvements souples et amples des joueurs, de la réaction des arbitres en fonction des fautes commises ou encore du replay en cas de balle exemplaire, tout est fait de manière à représenter le plus fidèlement possible une retransmission télévisée. Mission parfaitement réussie, à tel point que l'on en oublie parfois de jouer...

Avant d'entamer le tournoi proprement dit qui vous emmènera dans tous les lieux saints du tennis rencontrer les soixante-quatre meilleurs joueurs mondiaux, il est préférable, voire recommandé, de passer par un entraînement intensif au service ou à la réception. Le mode practice vous propose à cet effet six niveaux de difficulté face à un lanceur de balle mécanique ou un adversaire de chair et de sang. Plusieurs dizaines de minutes seront nécessaires pour parvenir à une maîtrise presque parfaite des mouvements ; après cela les Mac Enroe, Cash et autres Lendl n'auront plus qu'à bien se tenir...





Great Courts est sans nul doute la simulation sportive de la rentrée... Quel dommage cependant que sa sortie n'ait pas coïncidé avec les Internationaux de France, cela lui aurait assuré un succès encore bien plus vif.

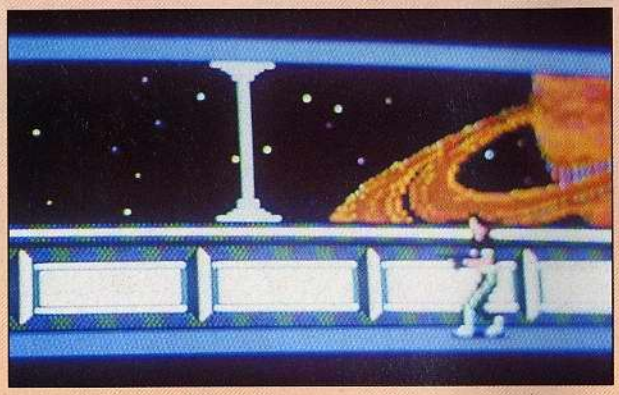
Disquette Bluebyte pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

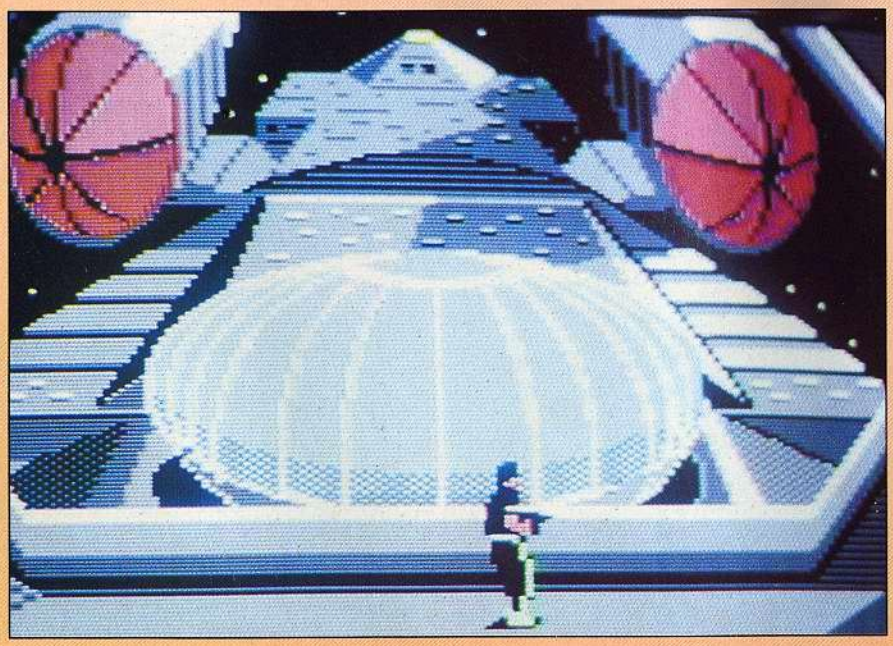
G.B.

PROJECT FIRESTART

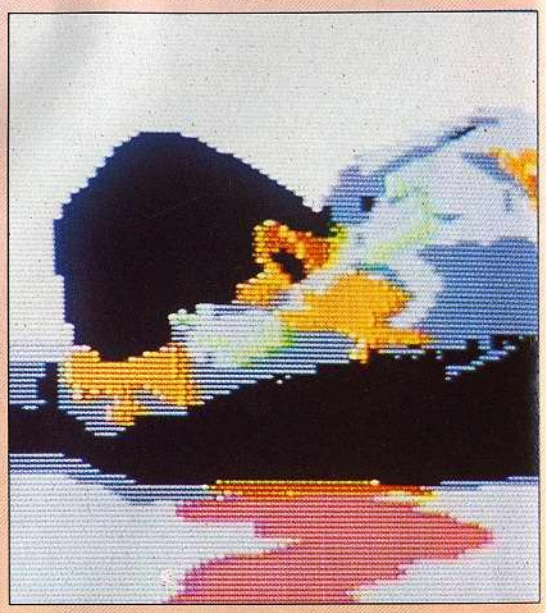
Septembre 2061. Les manipulations génétiques n'ont pas donné les résultats escomptés, les hommes de science paniquent devant les déchets biologiques sortis en bavant de leurs éprouvettes. Le genre humain menace de disparaître à brève échéance...

Il faut à tout prix se débarrasser de ces caricatures d'humanité à la vague allure de céphalopodes. La porte de l'ascenseur s'ouvre, je pénètre dans une salle carrée, au second étage du vaisseau Prometheus. Une odeur de décomposition me saute aux narines : à deux pas de moi gît un cadavre raide de sang séché. C'est de mauvais augure. Deux échappées sont possibles. Je choisis d'aller vers la gauche. Un long corridor marqué de la lettre U conduit à une salle vide qui possède trois issues. La première mène à un cul-de-sac où trois écrans présentent des images de synthèse. C'est incompréhensible, je rebrousse chemin. Par la deuxième, je m'introduis dans une salle bourrée à craquer de caisses de TNT. Je parviens, malgré ces dangers, à m'emparer d'un pistolet à laser. Damned, la troisième est une impasse ! J'active à tout hasard la barrière laser qui en interdit l'entrée. Les yeux fermés, je traverse de nouveau la première salle du second étage. Un autre corridor, aussi glacé que le premier et taillé semble-t-il dans un énorme bloc d'acier aboutit devant la console d'un ordinateur. A peine ai-je le temps de lire les messages que se rue vers moi une de ces créatures verdâtres. Je mets sans hésitation un terme à sa misérable existence... Pourvu qu'il n'y en ait pas d'autres, je ne tiens pas à finir étouffé sous leur ignoble mucus. Et puis cette valve qui risque de libérer une substance toxique...





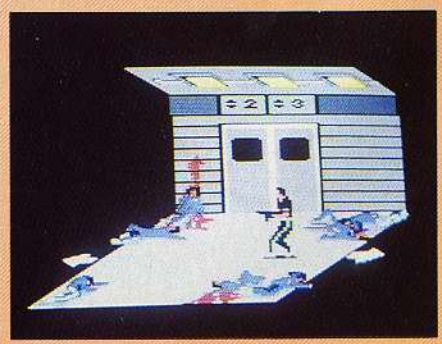
Comment m'extirper des entrailles de ce vaisseau ? Il faudrait prendre le temps d'explorer un tel labyrinthe technologique... Un vacarme témoignant d'une joie démoniaque se fait entendre au loin : les monstres verts sont à ma poursuite. Vite, au quatrième étage ! Oh non, ils y sont une véritable armée ! Dans ma fuite éperdue je tombe sur la cantine attitrée des créatures, ils commencent à me fixer de leur petit œil porcin, ils... gasp !



Project Firestart a une fin tragique, il n'en est pas moins un jeu passionnant et bien réalisé, aux graphismes impeccables. Et l'intrigue n'est pas près de vous livrer tous ses secrets.

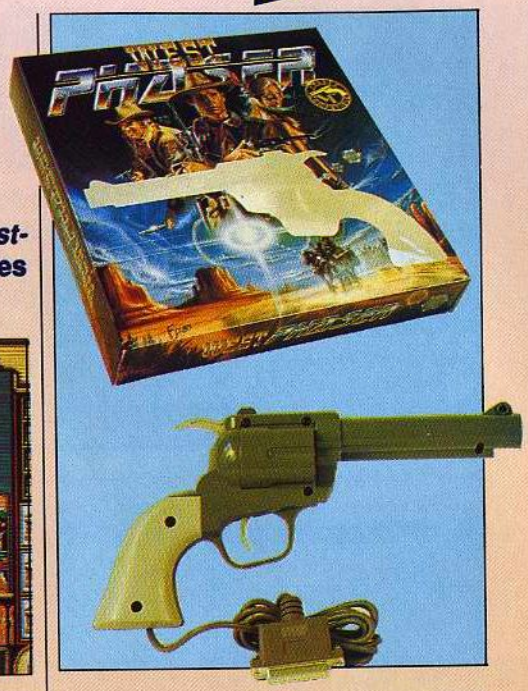
Disquettes Electronic Arts pour C64.

L.L.G.



WEST-PHASER

Premier logiciel à utiliser le pistolet à rayon lumineux de Loriciel, *West-Phaser* place d'emblée la barre très haut : il sera difficile pour les prochaines productions basées sur ce principe de faire mieux.



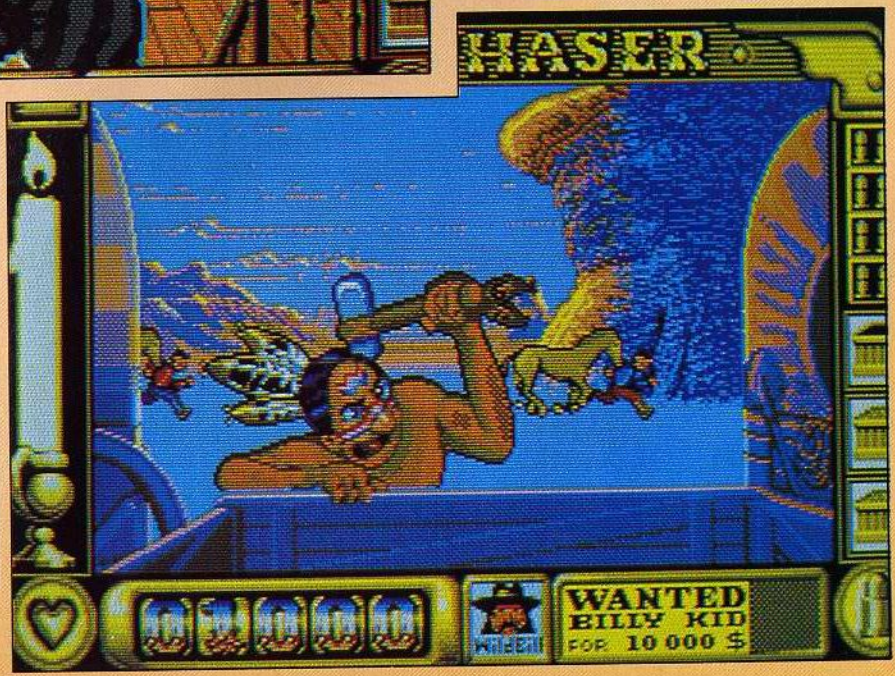
Une musique de saloon endiablée (très réussie, même sur PC !) vous plonge dès le début dans l'ambiance des westerns, yeepeeee ! Les pieds sur le bureau, la crosse du colt bien calée dans la paume de la main, vous sélectionnez le nombre de joueurs (jusqu'à six !) et le personnage que vous voulez incarner, en tirant sur l'écran.

Puis vous vous lancez à la poursuite de desperados dont la tête est mise à prix.

Bien entendu, plus la prime est élevée et plus le hors-la-loi sera difficile à refroidir. Mais vos proies ne se trouvent pas obligatoirement dans la même région que vous, et vous devrez traverser plusieurs Etats pour aller les débusquer. Le voyage peut se révéler dangereux si les Indiens se mettent à avoir des vues sur votre scalp, ou si vos ennemis jurés réussissent à vous acculer au fond d'une vieille mine dont les voûtes menacent de s'écrouler à chaque coup de feu. Une fois arrivé sur place il ne vous reste plus qu'à tirer sur tout ce qui bouge en évitant de descendre les femmes et les enfants. Le logiciel regorge de détails croustilleux et pleins d'humour : le barman se planque derrière le comptoir lorsque les coups de feu se rapprochent, la danseuse perd sa jupette lorsqu'on lui tire dessus et les Indiens attaquent camouflés en cactus. Tout ce qui est présent à l'écran (du miroir aux lampes, en passant par le pianiste) peut être démoli, ce qui procure une immense satisfaction (allez savoir pourquoi). Si je vous dis pour terminer que *West-Phaser* est livré avec une notice expliquant comment récupérer les routines d'utilisation pour les intégrer à vos propres programmes, et que le tout devrait valoir à peu près 349 F, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Disquettes Loriciel pour ST, Amiga, PC et CPC.

M.L.

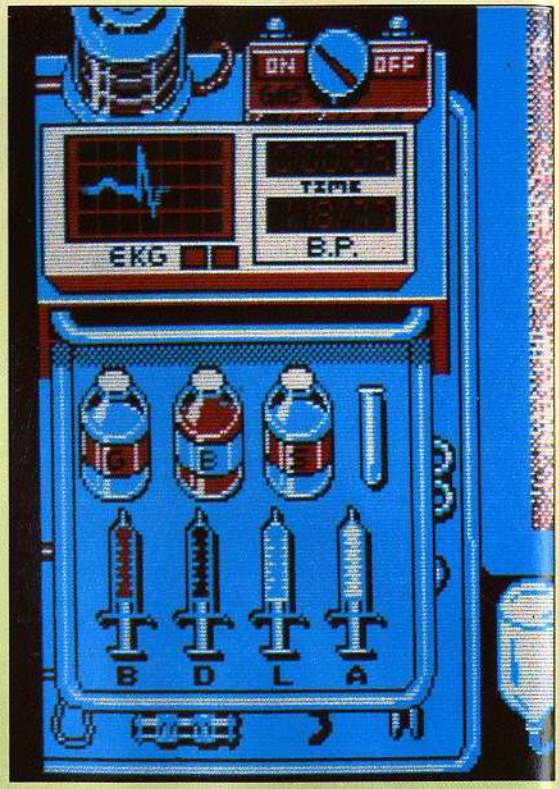


LIFE AND DEATH

L'administration pénitentiaire, pardon hospitalière, vous offre une dernière chance... Saurez-vous saisir l'humérus au bond et devenir un grand chirurgien, ou sombrerez-vous définitivement dans une folie meurtrière qui ferait passer Jason (de *Vendredi 13*) pour un enfant de chœur ?

Armé de votre trousse de secours, vous pénétrez dans l'amphithéâtre des opérations. On commence par vous faire remplir un formulaire d'entrée. Ensuite une ravissante infirmière vous dirige vers la salle de classe, malgré vos protestations véhémentes. Elle a dû consulter vos états de service et en a conclu qu'un recyclage ne serait pas du luxe. Vexé mais résigné vous assistez à un cours magistral délivré par le doyen du centre. Sur un tableau noir, l'illustre mandarin s'ingénie à vous rafraîchir la mémoire. Il berce le doux espoir de susciter en vous un restant de compassion pour le genre humain.

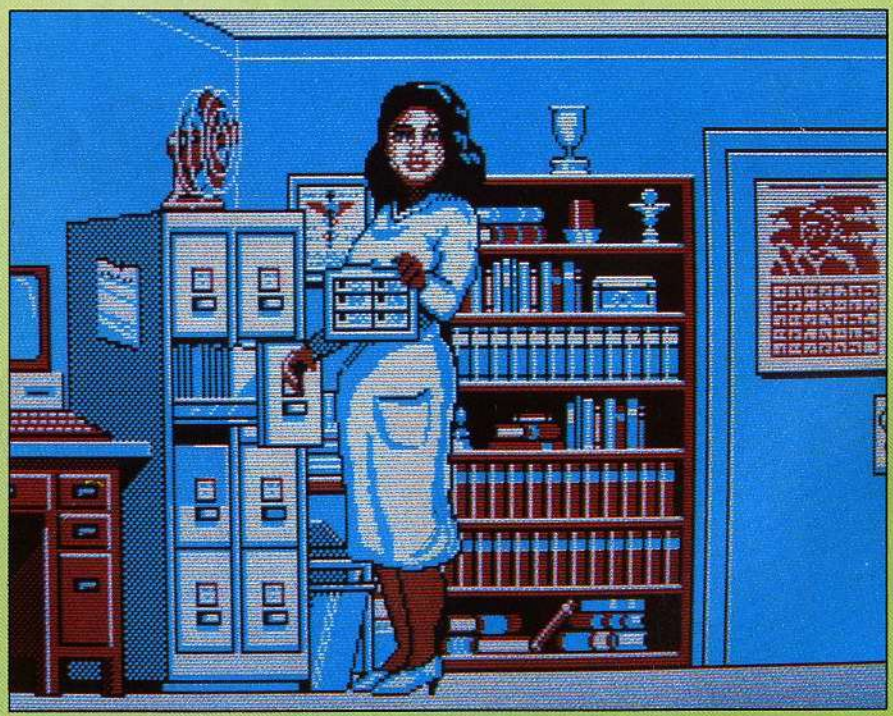
Ne traînez pas trop dans les couloirs car on a besoin de vous chambre 4. Foncez voir votre premier malade et attention au diagnostic. Sur un lit vous découvrez un quinquagénaire souffrant de l'estomac. Consultez sa fiche médicale, et un petit clic valant mieux qu'un grand choc opératoire, pointez votre souris sur la feuille. Les symptômes que manifeste le pauvre homme s'affichent alors. Pour parfaire votre jugement vous devrez l'ausculter, ce qui donne lieu à une séquence très réaliste, tout y est, hurlements compris. Vous disposez pourtant de la panoplie complète de la médecine moderne : rayons X, scanner etc. Une fois les résultats d'analyses obtenus, à vous de jouer ! Dans certains cas, une médication appropriée suffira ; pour d'autres, un aller simple vers le bloc opératoire sera obligatoire. Et là, les premières fois c'est le carnage. Il vous faudra apprendre à tout maîtriser, de l'hémorragie à l'anesthésie locale, sinon c'est le chemin de la morgue garanti pour votre patient. Après chacune de vos interventions, le médecin-chef vous sermonne et vous renvoie en cas d'échec à vos chères études.



Ce soft est un must ! Un seul reproche : qu'il ne soit pas remboursé par la Sécurité Sociale.

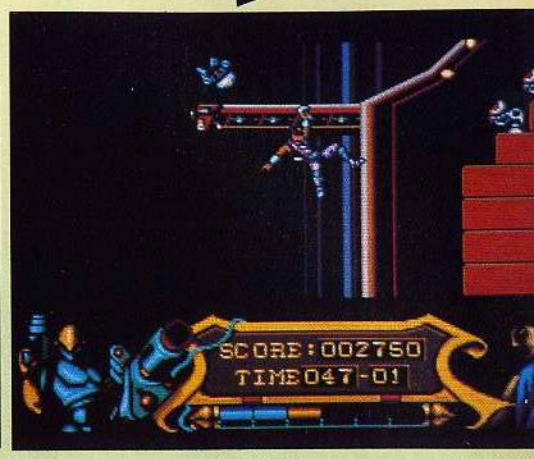
Disquettes The Software Toolworks pour PC et compatibles. Existe également sur Macintosh.

J.-P.L.

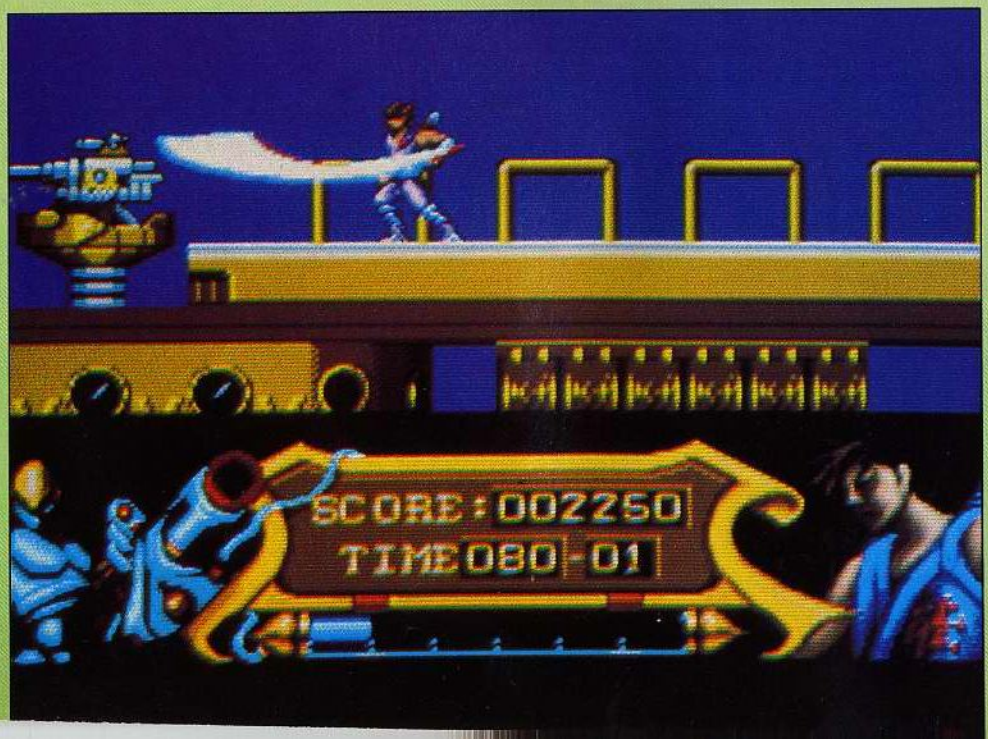


STRIDER

Spiderman peut retourner à ses chères études, Hiryu, le héros de *Strider* fait mieux : il grimpe aux murs, s'agrippe aux parois, et colle au plafond ! Les photos de cette page ont été réalisées sans truquage !

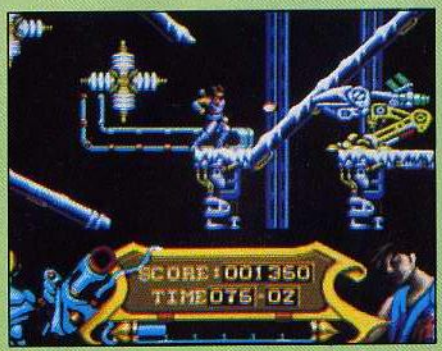


On aura rarement vu un héros plus bondissant. Hiryu effectue avec grâce glissades et sauts périlleux, qualités d'athlète qui se révèlent indispensables lorsqu'on a à combattre l'Armée Rouge tout seul. Armé d'une épée laser aussi esthéthique que meurtrière vous progressez rapidement au travers des superbes décors, tandis que vos ennemis disparaissent dans des explosions aux couleurs chatoyantes. Le jeu s'étend sur cinq niveaux dévoilés successivement, et qui vous mènent de la place Rouge aux montagnes de Sibérie. Chaque niveau abrite bien sûr un monstre géant qu'il vous faudra combattre. L'originalité de ce soft réside dans l'animation du personnage principal qui peut adopter un nombre étonnant de positions pas toujours conformes à la loi de la gravitation universelle énoncée par Newton. Enfin une adaptation qui ne décevra pas les habitués des salles d'arcade !



Disquette Capcom pour ST et Amiga, prévu également pour C64, Spectrum et CPC.

M.L.



NORTH & SOUTH

Les Tuniques bleues **font une entrée fracassante dans le monde de la micro. La célèbre BD de Lambil et Cauvin est aujourd'hui un superbe et super jeu.**

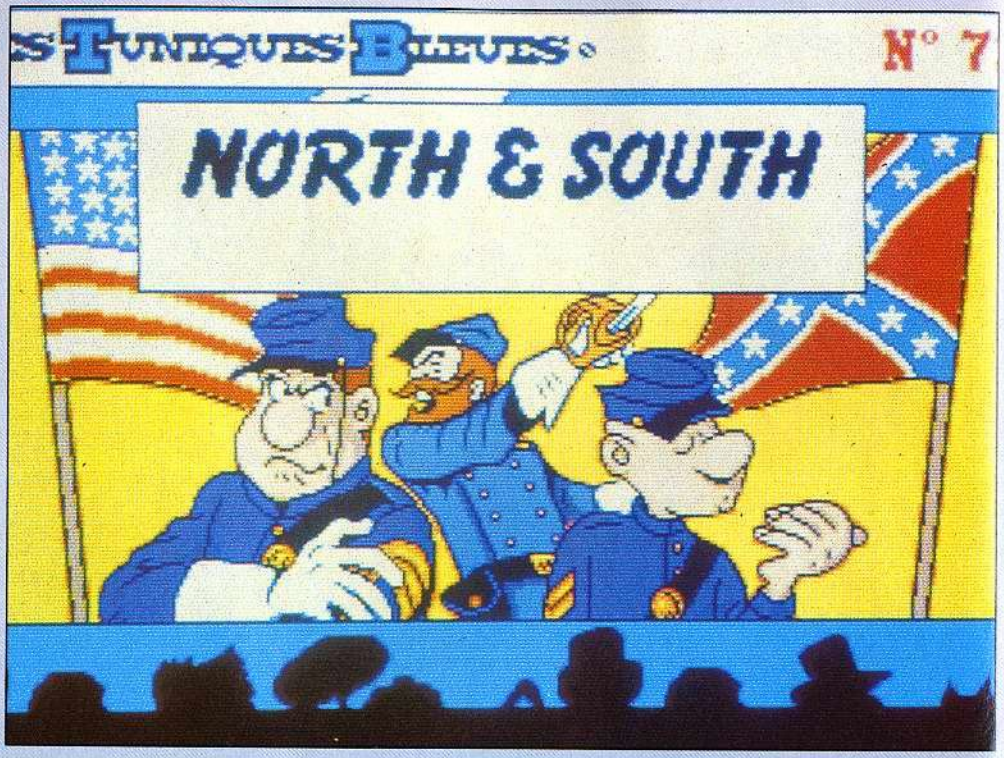
Le passage des héros de bandes dessinées à l'univers informatique est souvent une cruelle déception, les graphismes étant généralement privilégiés au détriment du scénario. Eh bien là, c'est une totale réussite, le choc du mois et peut-être plus encore. Ça démarre à cent à l'heure, dès le chargement la légendaire musique de la cavalerie canarde vos tympans. Va falloir vous remuer si vous voulez gagner cette guerre fratricide entre Nordistes et Confédérés. L'écran de présentation est un chef d'oeuvre d'humour, de nombreuses options vous sont proposées : choix des armées, intervention des Indiens, conditions météo, stratégie ou arcade etc.

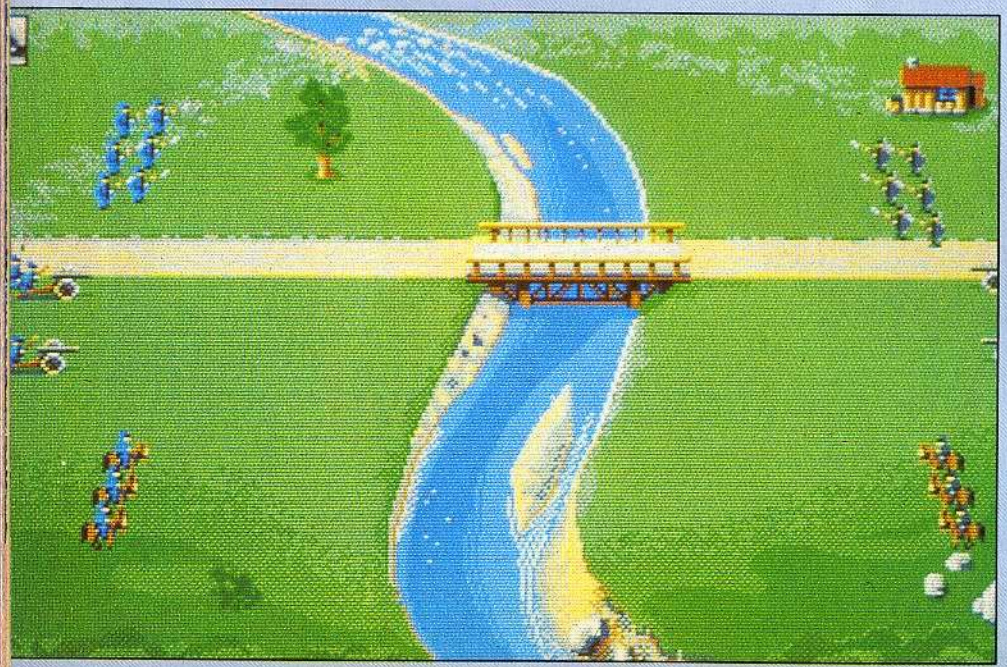
Votre sélection effectuée, prenez la pose car un photographe va immortaliser votre entrée dans l'Histoire. Un détail marrant, le bonhomme est chatouilleux, un petit coup de curseur et il se trémousse. Hilarant !

La bataille peut alors commencer, une carte d'Amérique va vous permettre de connaître l'état de vos armées et la progression de celles de votre adversaire. Vous devrez adopter la meilleure stratégie possible pour venir à bout des forces ennemies, en endossant la peau du général Lee, voire de Grant ou de Sherman. Tout est simple et limpide, on clique, on charge sabre au clair, les clairons font retentir leur plainte... Balancez quelques coups de boulets bien sentis et envoyez la cavalerie de Custer pour parachever votre victoire. Cette séquence est un pur plaisir et donne envie de ressortir ses vieux soldats de plomb. Les attaques de train ou les prises de forts sont de la même veine. Alliant à merveille statégie et arcade, bourré de gags et de clins d'oeil, ce soft est un régal à ne surtout pas manquer.

Disquette Infogrames pour Amiga. Adaptation prévue sur ST.

J.-P.L.





XENON 2

Brigitte Bardot peut dormir tranquille, la race des shoot'em up n'est pas une espèce en voie de disparition. Les journalistes de Micro News ont capturé pour vous un des plus beaux spécimens...

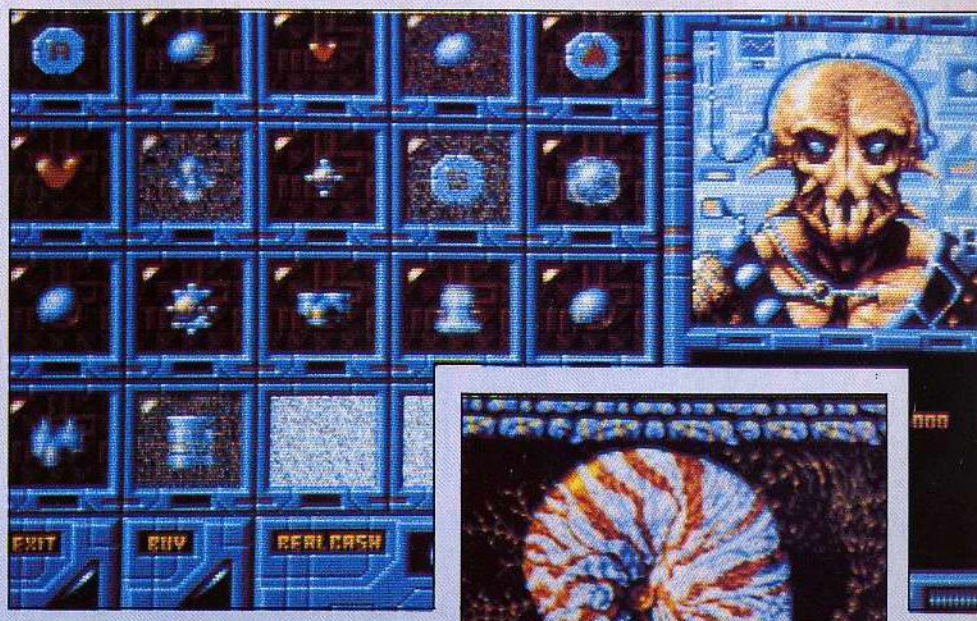
Je sais, vous allez me dire que c'est toujours pareil : un vaisseau spatial, un scrolling, des armes à récolter, et de gros monstres en fin de niveau...

Mais un shoot'em up, c'est comme l'amour et le camembert : bon quand c'est bien fait. Or *Xenon 2* est sans doute ce qui se fait de mieux en ce moment. Les aliens qu'il vous faut exterminer sont nombreux et superbement animés. Ayant pour la plupart l'apparence d'insectes gluants, ils semblent ramper dans l'espace à la recherche d'une proie facile.

Mais ces vermines vont tomber sur un os : vous. En effet, votre vaisseau ne cesse de récolter de puissantes armes, dont il garde le bénéfice même après avoir perdu une vie. Deux fois par niveau, un extraterrestre dur en affaires vous propose d'améliorer votre armement. La musique qui accompagne l'action sur Amiga est excellente et un simple coup d'oeil sur cette page vous donnera une idée de la beauté des graphismes. Aucun doute, *Xenon 2* est un futur grand classique !

Disquette Image Works pour Amiga et ST.

M.L.



CONFLICT EUROPE

Depuis deux semaines la tension n'a fait qu'augmenter entre les gouvernements du Pacte de Varsovie et de l'OTAN. Une issue pacifique n'est plus possible... Ce sera donc la guerre.

Mummy, I'm scared ", c'est un petit garçon dans les bras de sa mère qui donne le ton de la suite du jeu. *Conflict Europe* est plus un éducatif qu'un jeu, car il permet de mieux se rendre compte de la menace invisible qui nous pend au nez. Réalisé sans grands chichis et sans graphismes tapageurs, le soft touche au sublime par son réalisme tragique. Cinq scénarios sont possibles, ils représentent chacun une variante du conflit entre les pays du Pacte de Varsovie et l'OTAN, si cette éventualité se présentait.

Disquette PSS pour Amiga, existe aussi pour ST et PC.

M.K.

KNIGHT FORCE

Instruit par les dieux du secret qui permet de voyager dans le temps, Helias, le maître du royaume de Belloth, lègue ce pouvoir au chevalier Fair-Storm.

Mais l'immonde sorcier Red-Sabath a kidnappé la belle princesse Tanya et compte bien détruire Fair-Storm pour faire régner l'Empire des ténèbres. Partant d'un scénario archiclassique, les programmeurs de Titus réussissent tout de même à nous intéresser au sort des héros. Le jeu se présente sous forme d'arcade-aventure à scrolling latéral. Il y a cinq époques et dans chacune d'elles vous trouverez une amulette qui augmentera vos pouvoirs en vue du combat final contre le sorcier. D'un graphisme riche et détaillé, le soft souffre toutefois de la lenteur des mouvements du héros.

Deux disquettes Titus pour PC. Versions Amiga et ST en développement.

M.K.

RENCONTREZ L'INFORMATIQUE AUX DEUX VISAGES

SALON DE LA MICRO

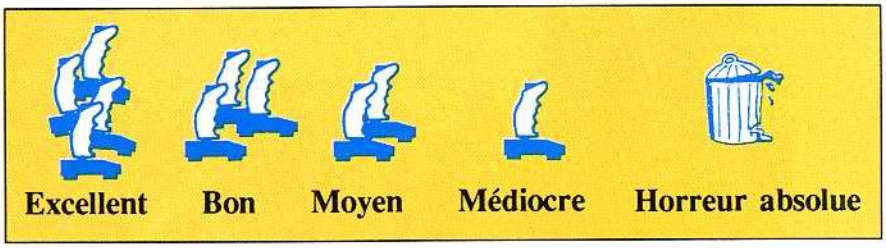
LE SALON DE LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

Aujourd'hui, la micro-informatique a plusieurs facettes. Elle sait tout autant se faire ludique, domestique ou professionnelle.
Pour la première fois, vous allez trouver ces micro-informatiques réunies en un même lieu. Des machines, des logiciels et des hommes. En un mot, des solutions performantes pour tous.
Cette grande première a un nom : Le Salon de la Micro.
A BIENTOT DU 13 AU 15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET - PARIS
Métro Porte Champerret - RER Porte Maillot - Sortie périphérique : Porte Champerret

13-15 OCTOBRE 1989 ESPACE CHAMPERRET, PARIS

meesters

Les SOFTS Du MOIS



CAVEMAN UGH-LYMPICS

En Australie, on pratique le lancer de nain, mais peu de gens savent que ce sport barbare nous vient du fond des âges, et plus exactement du fond des grottes néanthropiennes. En effet, nos ancêtres de Cro-Magnon se livraient déjà avec grâce au lancer de femelle. C'est cette épreuve, ainsi que quatre autres tout aussi sympathiques, que vous retrouverez dans *Caveman Ugh-lympics*.

Pour la course de dinosaures, pas besoin de volant mais d'une massue avec laquelle vous frappez violemment l'animal pour le faire courir et sauter. La course à pied n'est pas très différente de celle que nous connaissons aujourd'hui, indépendamment du fait que vous êtes poursuivi par un tigre aux dents de sabre, important facteur de surmotivation. L'épreuve qui consiste à allumer un feu vous montrera combien la vie sans cuisinière à gaz est difficile ; un combat à la massue sur un rocher escarpé vous permettra de vous défouler avant l'épreuve qui requiert le plus de concentration : le saut de dinosaure à la perche. En effet, la moindre erreur dans la prise d'élan ou le plantage de la perche vous fait finir dans la gueule du monstre.

La possibilité de jouer jusqu'à six participants, les graphismes hilarants, l'originalité et l'humour des épreuves donnent vraiment envie de jouer, mais il subsiste un énorme point noir (beurk !) : on n'a jamais vu un système de commandes au clavier aussi merdoyant. Il est donc indispensable de disposer d'un bon joystick pour profiter pleinement de cet excellent logiciel.

Disquettes Electronic Arts pour compatibles PC.

M.L.

ASTAROTH

Encore un jeu qui se déroule dans un labyrinthe interminable peuplé de créatures aux intentions belliqueuses. Cette fois-ci, pour corser le scénario, le théatre de vos prochaines agapes guerrières se situe dans les catacombes. Vous allez assister à la ènième version de : Froideur et misère d'un héros au grand cœur bien décidé à en découdre une bonne fois pour toute avec un ignoble méchant. Votre ennemi juré, Astaroth, a élu domicile dans un incroyable dédale. Le décorateur des lieux a du

s'inspirer des décors tourmentés d'un château transylvanien pour réaliser les siens, c'est de l'art démo (diminutif de démoniaque). Mais le résultat à l'écran n'est guère convaincant et la soi-disante froideur des graphismes sombre dans une pâleur fadasse à peine relevée par quelques touches de vert. Bien sûr tous les goûts sont dans la nature, mais quand même... Enfin, réintégrons notre cave poussièreuse car l'aventure ne souffre d'aucun retard. Votre balade ne ressem-

ble en rien à une promenade de santé, les lieux sont méchamment peuplés et fortement piégés. Des crânes tombent du plafond, des chauves-souris assoiffées de sang, des gouttelettes acides et d'énormes boules viennent entraver votre progression. Heureusement, vous êtes doté de pouvoirs genre télékinésie ou télépathie. Ce soft n'est pas vraiment une réussite, dommage.

Disquette Hewson sur Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.

89 LA REVOLUTION FRANCAISE

Le14 Juillet 1789 tombe la forteresse de la Bastille (presque vide de détenus). Des émeutiers parcourent les rues de la capitale en hurlant des slogans hostiles au roi. La Révolution Française vient de mettre à bas un des symboles du despotisme. L'Histoire, d'un seul coup, connaît une accélération fulgurante. Deux siècles après cet évènement - capital pour notre pays - les célébrations du Bicentenaire occupent les médias. Impossible d'y échapper. Malgré tout, si vous n'avez pas encore atteint l'overdose, Legend Software vous propose de revivre ces grandes heures révolutionnaires.

Le jeu se veut à la fois distrayant et instructif, louables intentions qui néanmoins ne sont pas toujours couronnées de succès. Le logiciel chargé, vous devez choisir un des dix thèmes correspondant à cette période et le nombre de joueurs (de un à quatre). Ensuite, trois options vous sont proposées : réflexion, connaissance et adresse. Des points vous sont attribués selon la justesse de vos réponses. Chaque série de questions est accompagnée de beaux graphismes et la phase d'arcade est originale. Malgré cela encore un effort, citoyen Editeur, pour être révolutionnaire !

Disquette Legend Software pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad, compatibles PC, MSX et Thomson.

J.-P.L.

ACTION FIGHTER

C'est l'histoire d'un mec qui aurait pu être James Bond, mais comme il n'avait pas assez bien travaillé à l'école, il dut se contenter d'un rôle de destructeur dans *Action Fighter*, soft qui n'est pas sans rapport avec une dis-

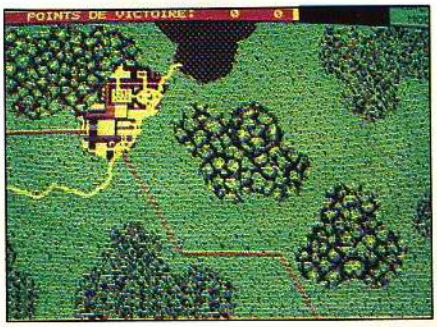
trayante série B. Le scénario ne brille pas par l'originalité : on vous assigne en début de partie la mission de descendre trois sous-marins ennemis. Pour cela vous disposez d'une moto et d'une arme. Un camion ravitailleur vous permettra d'acquérir de nouveaux engins de destruction tout au long de votre progression. Grimpez dedans par l'arrière et en marche ! Pas très compliqué, me direz-vous ; mais vous ne perdez rien pour attendre car les difficultés viendront du prodigieux ennui qui se dégage du jeu : malgré un graphisme précis et coloré, un scrolling vertical rapide et d'une grande fluidité, l'intérêt du soft serait presque nul si ne subsistait le plaisir de dégommer des voitures et des motos. Ce dernier aspect peut constituer une raison suffisante pour apprécier favorablement *Action Fighter* ; les purs et durs, blanchis sous le harnois du baroudeur ès jeux d'arcade, ne se donneront même pas la peine d'essayer.

Disquette Firebird pour ST. Existe aussi pour Amiga, CPC et C64.

M.K.

FIREZONE

Si vous n'avez jamais eu de wargame entre les mains, voici l'unique occasion de vous initier à cette technique de jeu. Premier point positif : la documentation est intégralement rédigée en français (de très médiocre qualité, certes, mais en français tout de même...).



Second intérêt de cette réalisation : le graphisme est vraiment clair et suffisamment détaillé pour permettre une approche et une compréhension rapides du champ de bataille. Troisième et dernier bon point : ce jeu de stratégie est le plus convivial que l'on ait vu depuis longtemps dans cette catégorie, grâce à une grande simplicité d'emploi du clavier (six ou sept touches suffisent). Quant au scénario, il change des traditionnelles batailles napoléoniennes ou de la guerre de Sécession puisqu'il vous téléporte dans la seconde moitié du vingt-et-unième siècle, où vous disposerez d'armements futuristes. Il vous faudra en revanche beaucoup de patience pour charger ce jeu car, si vous rencontrez les mêmes difficultés que nous, vous devrez faire appel à un minimum de ruse.

A conseiller uniquement aux débutants, car *Firezone* semblerait trop facile aux mordus de wargames.

Disquette PSS pour compatibles PC.

Laurence

QUARTZ

Les plus anciens d'entre nous se souviennent sans doute de l'inénarrable *Astéroïds*. *Quartz* est bâti sur le même principe : un vaisseau au scrolling multidirectionnel doit détruire le maximum d'ennemis (ceux-ci

se présentent sous forme de boules de couleurs), ramasser des points qui permettent de gagner de nouvelles armes et ainsi de suite au fil des tableaux. Mais hélas, trois fois hélas ! rien n'est achevé dans ce jeu : le graphisme est grossier, la maniabilité très réduite et le choix des couleurs des sprites, déplorable et aveuglant. Après *Denaris* et autres merveilles, on a du mal à croire que des éditeurs puissent sortir de pareils ratages. Heureusement que le ridicule ne tue plus...

Disquette Firebird Pour ST, existe également pour Amiga.

M.K.

BATTLE VALLEY

La vallée de la mort n'est qu'une joyeuse excursion touristique en comparaison de ce qui vous attend dans ce soft. De l'action, rien que de l'action pour cette nouvelle odyssée aéroportée qui va vous entraîner en plein territoire ennemi. Vous serez seul aux commandes de votre hélico et plus rien ne devra compter que la disparition totale des forces adverses.

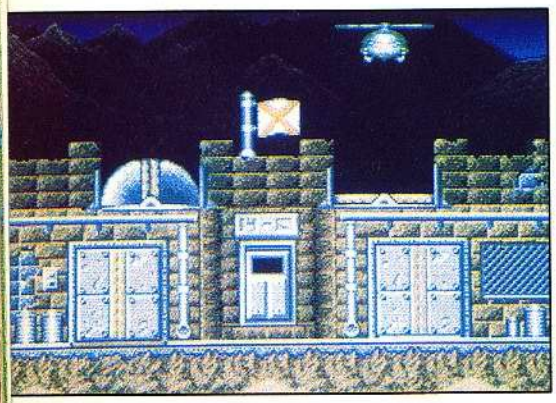
Votre mission étant d'éliminer un dangereux groupe de terroristes dont le pouvoir s'exerce sur la région, vous n'aurez pas trop de l'armement sophistiqué de votre engin. Un petit détail : ces maniaques ont pris en otage deux missiles nucléaires. Terrifiant, non ?

Les Services Secrets américains font appel à vous pour récupérer ces engins de mort. Dès le premier écran de jeu, vous êtes plongé au cœur d'un déferlement de missiles à tête chercheuse. A vous de manœuvrer avec dextérité votre appareil et surtout de répliquer rapidement. Vous trouverez en travers de votre chemin des tanks, des lanceurs de joujoux explosifs et des radars anti-aériens. Comme un malheur n'arrive jamais seul, votre zingue est vorace en carburant. Aussi faites le plein de kérosène et de munitions dans les rares hangars disséminés dans ce désert, sinon vous risquez de piloter un cercueil volant.

Ce soft, malgré un beau graphisme et un scrolling multi-directionnel très fluide, n'est qu'un simple clone de *Silkworm*. Il n'apporte rien de plus au genre et se montre largement inférieur, dans tous les domaines, à son illustre géniteur.

Disquette Hewson sur Amiga. Egalement sur Atari ST.

J.-P.L.



H.K.M

Le vrai titre est *Human Killing Machine*, mais les extraordinaires difficultés d'ambulation de notre karatéka font que le sous-titre ci-dessus convient à merveille.

Certes, les décors sont très jolis mais on distingue à peine les contours des personnages. L'action se déroule véritablement au ralenti et les sons se limitent à quelques bips ! meuh ! à faire ricaner un ZX81.

Vous affrontez différents adversaires tous plus lents et innoffensifs les uns que les autres. Dans ce logiciel, la seule chose contre laquelle il est difficile de combattre, c'est le sommeil.

Disquettes US Gold pour compatibles PC. Egalement sur ST, Amiga, Spectrum, C64/128 et CPC.

M.L.

JAWS

Les mystères insondables de l'océan ont toujours exercé une grande attirance sur l'homo sapiens. Mais Steven Spielberg a complètement modifié notre perception des espaces marins. *Les Dents de la Mer* a terrorisé toute une génération de baigneurs pour qui le bain estival est devenu une angoisse quasi obsessionnelle. Rappelez-vous...

En cette radieuse journée d'été, le soleil darde ses rayons sur la station balnéaire d'Amity Island. Le ciel est bleu azur et les vacanciers s'adonnent aux joies de la bronzette et de la trempette. Soudain, surgissant des profondeurs océaniques, un requin géant s'apprête à dévorer une innocente blondinette. C'est le point de départ d'une chasse sans merci entre l'homme et la bête...

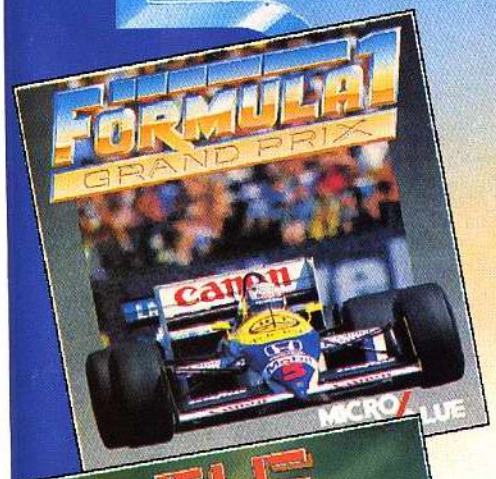
Après une présentation très soignée, vous vous retrouvez à bord d'un bateau de pêche. Il faudra récupérer les armes nécessaires pour abattre le "mangeur d'hommes". Mais ce précieux attirail s'est répandu au fond d'abysses hantés par d'aveugles monstres marins...

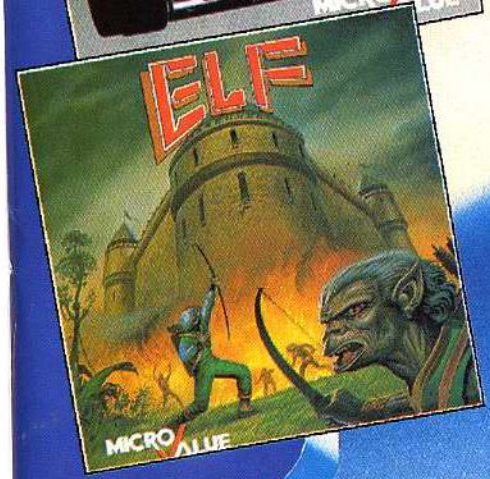
Aux commandes d'un bathyscaphe, vous allez rechercher les quatre morceaux d'un fusil capable de perforer la dure peau du squale. Seul l'établissement d'un plan précis vous sauvera la mise et la vie. Et puis n'oubliez pas : œil pour œil, dent pour dent...

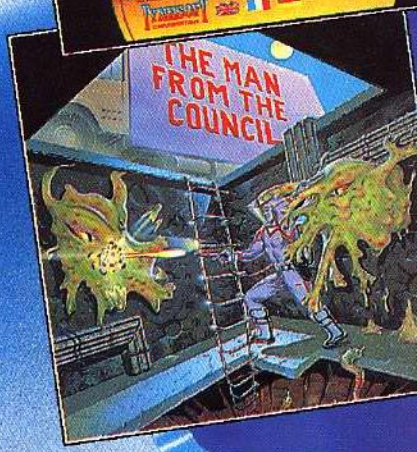
Disquette Screen 7 pour Atari ST. Egalement disponible sur Amiga.

J.-P.L.

MEGA PACK







disponible sur ST, Amiga et PC

TYNE SOFT

Distribué par

UBI SOFT

1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex

Disponible dans les meilleurs points de vente .

AU TEMPS JADIS

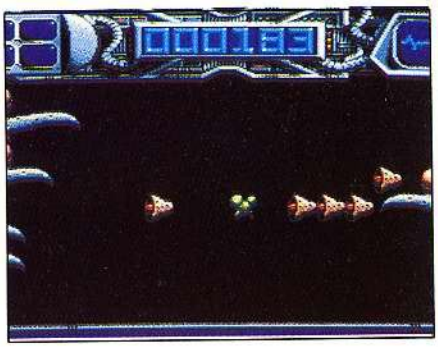
Passionnés d'histoire, écrivains en herbe, voici venu le temps d'exercer vos talents de conteurs à travers des récits que vous allez vous-même imaginer. Bien sûr, vous pensez ne pas avoir besoin d'un ordinateur pour écrire. Et pourtant, n'hésitez pas à recourir à ce précieux aide-mémoire proposé par Carraz. Grâce à cet outil très convivial, vous allez éviter les erreurs chronologiques qui pourraient ôter toute crédibilité à votre récit : plus de fort entouré de douves chez les Celtes, ni d'armure complète chez les Romains car, pour chacune des périodes proposées, une frise chronologique, ainsi qu'un rappel des principaux éléments constituant l'époque, sont mis à la disposition du conteur. Climat, végétation, armement, habillement, arts, artisanat, communications, fêtes etc., composent un cocktail d'aides indispensables. Outre ces éléments, le logiciel vous fournit également des données pour la construction du récit (introduction, présentation des personnages). *Au Temps Jadis* est donc un outil clair, simple et surtout très efficace pour tous : à posséder sans discussion possible.

Disquette Carraz pour ST. Egalement sur compatibles PC et Thomson.

Laurence

DOMINATOR

Un vide latent dans le cosmos, recouvert du voile du mystère, devait donner naissance à une ère nouvelle." C'est dans ces termes clairs, nets et précis que commence le manuel de *Dominator*. La suite ne vous apprendra rien de nouveau si ce n'est que vous êtes le héros que tout le monde attend pour sauver la Terre. Il paraît que celle-ci est menacée par une bête monstrueuse, à moins que ce ne soit par des extraterrestres sanguinaires ou des machines à tuer de provenance inconnue, enfin bref on cherche un prétexte quelconque pour vous envoyer au casse-pipe.



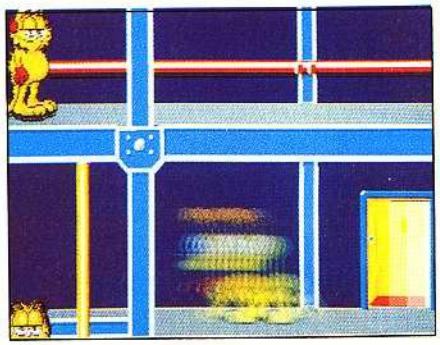
Vous êtes un pilote d'élite et malgré ça il vous faudra plusieurs tableaux pour arriver à affronter la chose. Indispensable de savoir scroller horizontalement et verticalement et surtout d' être un rapide de la gâchette, car le temps de réponse sur l'écran se fait attendre. Et si par malheur vous êtes abattu juste avant la fin d'un tableau, il ne vous reste plus qu'à repartir de zéro, ce qui est particulièrement pénible au bout de quelques essais.

Disquette System 3 pour Amiga. Existe aussi pour ST, C64 et CPC.

M.K.

GARFIELD WINTER'S TAIL

Garfield revient. Voici le deuxième épisode des aventures de ce célèbre chat, vedette outre-Atlantique. Il faut bien avouer que sa notoriété n'a pas vraiment franchi nos frontières et ce n'est certainement pas ce soft qui parviendra à l'augmenter. Ce matou plutôt grassouillet n'a qu'une préoccupation dans la vie : s'en mettre jusque-là. Gras de partout, il continue à s'empiffrer comme un goinfre. Les régimes-minceur et la diététique lui sont aussi inconnus que l'eau minérale à Gainsbar. Mais ce ramassis de graisse commence à avoir des hallucinations. Dès qu'il dort, c'est-à-dire vingt-deux heures par jour, il rêve de bouffe et voit défiler devant ses yeux des pizzas, des gâteaux et des sucreries dégoulinantes. Une vraie indigestion ! Seulement un soir il fait un terrible cauchemar : un poulet mangeur d'œufs en chocolat lui ôte le pain de la bouche. Pris d'une crise de somnambulisme, il va courageusement affronter le gallinacé. Vous allez le diriger dans quatre rêves différents : une descente à ski, l'exploration d'une fabrique de lasagnes, une valse sur un lac gelé et le combat final contre le volatile. La réalisation un peu terne me laisse de glace.



Disquettes The Edge pour Atari ST. Egalement sur Amiga.

J.-P.L.

WATCHOUT

Au départ, une idée originale : vous incarnez un atome d'hydrogène qui doit trouver deux atomes d'oxygène pour former de l'eau (notons au passage les solides notions de sciences physiques des auteurs du logiciel, ça nous change tout de même un peu des batailles intersidérales !). Les graphismes sont plutôt sympathiques (le héros semble être un lointain cousin de Pac-Man), les bruitages digitalisés sont rigolos (l'atome pousse des "aïe ! aïe ! aïe !" de souffrance dès qu'il est touché par quelque chose), mais malgré tout l'ensemble donne une impression d'amateurisme. Les sprites se déplacent de façon bien peu naturelle et les décors, assez réussis, ne correspondent pas toujours à la réalité : une issue présente à l'écran, par exemple, est en fait inutilisable.

La version que nous avons testée n'est pas la version définitive, espérons que les programmeurs réussiront à corriger les petites imperfections qui gâchent vraiment ce logiciel, au point de lui ôter le demi-joystick supplémentaire qu'il aurait mérité.

Disquette MBC pour Amiga.

M.L.

PROGRAMMEURS, GRAPHISTES, MUSICIENS INTÉGREZ LA MEILLEURE ÉQUIPE !

DEVELOPPEZ VOS TALENTS CHEZ TITUS !

DYNAMIQUE ET MOTIVÉE, L'ÉQUIPE TITUS VOUS PROPOSE :

DES PROJETS NOUVEAUX SUR LESQUELS VOUS POURREZ VOUS INVESTIR
DES POSTES ÉVOLUTIFS DE :

- GRAPHISTES MICRO ET AÉROGRAPHES
- PROGRAMMEURS Z80,6502,8086,LANGAGE C
- MUSICIENS SUR MICRO ET SYNTHETISEURS

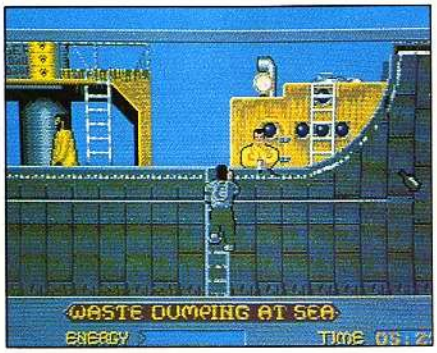
TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

RAINBOW WARRIOR

Ecolos de tous pays, donnez-vous la main ! La planète est en danger et le combat s'annonce rude pour préserver ce qui peut encore être sauvé. L'association *Greenpeace*, bien connue pour ses actions en faveur de la défense de l'environnement, est la vedette de ce jeu micro.

Attention, la DGSE nous oblige à passer cet avertissement aux lecteurs : ce test étant classé confidentiel défense, toute personne prise en train de lire ces lignes



sera immédiatement expulsée vers Beyrouth. A vous de choisir, nous vous avons prévenu.

Pour les plus courageux, revenons au jeu : vous allez activement participer aux opérations des militants verts. Selon votre tempérament vous serez amené à payer de votre personne pour la bonne cause, que ce soit dans les immensités glacées de l'Antarctique ou dans les abysses océaniques.

Au programme de cette mission survie : l'élimination des déchets nucléaires, la défense des baleines, les pluies acides, la couche d'ozone et les bébés-phoques. Chaque intervention de votre part donne lieu à un petit jeu qui permet d'éprouver vos réflexes. Voilà un soft aux intentions généreuses que l'on aimerait défendre, mais qui malheureusement n'est pas une réussite. Dommage pour l'écologie.

Disquettes MicroStyle pour Atari ST. Existe également sur Amiga et C64.

J.-P.L.

SLAYER

Voila un logiciel qui porte bien son nom ! "Slayer" en anglais signifie "assassin", et il s'agit, vous l'aurez deviné, d'un shoot'em up.

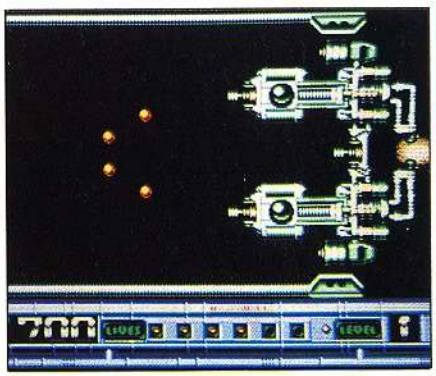
Comme d'habitude, les vagues d'aliens se succèdent devant un scrolling horizontal fluide, et les préposés aux portes d'accès qui conduisent au niveau supérieur repoussent les intrus avec véhémence.

A ce propos, signalons que pour vous débarrasser de ces véritables concierges de l'Espace, vous devrez détruire leurs défenses dans un ordre précis. Par exemple, à la fin du premier niveau, pour anéantir le gros spermatozoïde planqué derrière une machine infernale, détruisez tout d'abord les lasers les plus avancés, les canons latéraux, puis le canon central.

Et pour finir, le monstre lui-même, abasourdi par tant de clairvoyance. *Slayer* n'est ni meilleur ni plus mauvais que ses nombreux petits camarades ; il se contente simplement de reprendre les principales caractéristiques du genre tout en apportant quelques variantes. Pas de surprise donc, mais les amateurs apprécieront...

Disquette Hewson pour ST.

M.L.



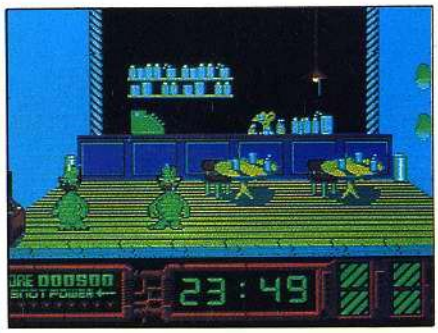
GILBERT

Crados en folie cherche dépôts d'ordures pour parfaire sa mauvaise éducation, si possible pas trop loin de la Terre. Voilà la base du jeu *Gilbert*, un soft que renierait certainement le Commandant Cousteau.

Notre joyeux Drillien - Gilbert habite la planète Drille - vient de passer un été de rêve sur la Terre. Il s'est bestialement éclaté et à son retour, comme il est particulièrement bavard, il soûle de paroles ses amis, ce qui leur porte sur les nerfs. Quand ils apprennent qu'une chaîne de télé veut lui confier la vedette d'une série, ils décident de tout faire pour l'empêcher de redescendre. Aussi subtilisent-ils certains organes de la Poubelle Millénaire, sorte de télétransporteur, et les planquent un peu partout. Vous n'aurez pas trop de 24 heures pour les retrouver. Vous allez manœuvrer cet E.T. à ventouses et combattre dans plusieurs jeux d'arcade. Des graphismes qui collent bien à l'ambiance du jeu et une action sans relâche en font un petit soft amusant.

Disquette Enigma Variations pour Amiga. Existe également sur Atari ST, Amstrad, Spectrum et MSX.

J.-P.L.



MATCH DAY 2

Match Day 2 est un bon jeu. Pourtant cette simulation de football souffre d'un aspect lamentable : graphisme faible, son limité, animation lente, ceci au bénéfice d'une grande clarté et d'un ridicule qui fait sourire.

Heureusement, cette simulation est ré-

ussie et sa richesse est remarquable : force des tirs réglable, reprises de volées, têtes, contrôles, déviations, talonnades ; le joueur a la possibilité de jouer à une touche de balle, dans la meilleure tradition brésilienne. De plus, le jeu est entièrement paramétrable : temps de jeu, type de tirs, gardiens humains ou non, couleurs, options tactiques. On peut jouer à deux contre l'ordinateur, ou jouer une coupe ou un championnat.

A mon humble avis, il parvient à égaler le sublime *Soccer* de Konami. Ce qui n'est pas un mince compliment.

Cassette Ocean pour MSX1 ou 2.

L.M.

HIGH STEEL

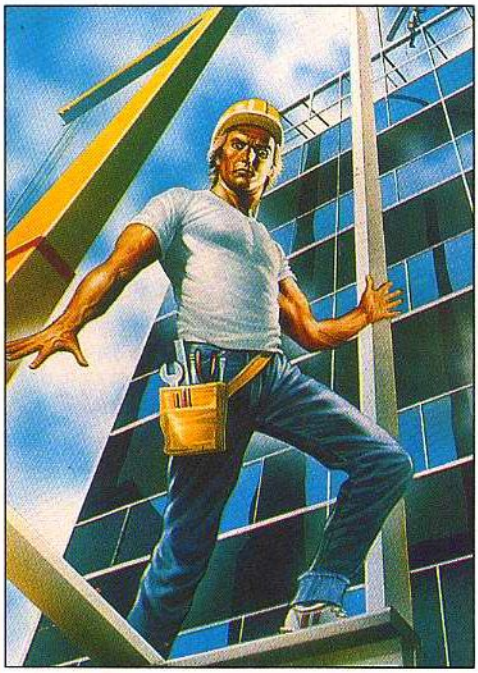
Même si Herr Krasucki nous parle souvent de la vie infernale des masses laborieuses, on est loin de se douter combien le travail d'un ouvrier en bâtiment est difficile, surtout pour celui qui construit les buildings de *High Steel*.

Plus le jeu avance, et plus son patron lui demande de construire d'étages. Un seul au premier niveau, deux au deuxième, et puis c'est l'escalade, au sens propre comme au sens figuré. Dès le troisième niveau, le jeu s'apparente de plus en plus à un *Donkey Kong* dont vous construisez vous-même les décors au fur et à mesure de l'action, ce qui distingue ce jeu d'échelle de ses concurrents. Si la construction se révèle si difficile, c'est parce que le chantier est envahi de petits diablotins qui passent leur temps à dévorer des briques et à assommer le malheureux prolétaire. Heureusement, notre héros peut se défendre en balançant des clés à écrou sur ces empêcheurs de travailler en rond.

High Steel est un jeu d'échelles un peu au-dessus de la moyenne, mais l'imprécision des commandes risque d'en décevoir plus d'un.

Disquette Screen 7 pour Amiga, également prévu pour ST.

M.L.



PENGUIN WARS

Hybride de ping-pong, de jeu de massacre, de bowling, de tennis, de pétanque, de parachute, de hockey sur glace et de marche à pied, *Penguin Wars* séduira le plus récalcitrant des pingouinophobes. Le joueur contrôle un pingouin et doit se battre contre un adversaire tiré de la table des joueurs, comme au tennis. Le terrain de jeu est une grande table verte avec dix boules rouges. Le but de chaque joueur est d'envoyer toutes les boules chez l'adversaire, de manière à ce qu'il n'y en ait plus de son côté. Evidemment, si un joueur reprend une balle dans la tronche, il est hors de combat pour quelques instants.

Le principe est original, mais c'est compter sans quelques particularités qui ap-

portent une dimension supplémentaire : le temps de jeu est limité et quand celui-ci est écoulé une grosse cacahuète apparaît sur la table, déviant les envois. Le soft permet de jouer à huit (à deux en même temps), mais le jeu en solitaire entrecoupe les duels de stages-bonus désopilants, carambole spatiale, tirs aux hiboux... L'ambiance est un peu puérile, mais quel plaisir de se plonger dans une atmosphère mêlant les applaudissements effrénés d'un public séduit et admiratif, les pleurs du vaincu et les glapissements stridents du vainqueur. Les voisins croiront que votre chambre abrite une ménagerie...

Ajoutez un graphisme simple et clair, un son charmant et une animation fluide. Quel dommage que ce ne soit pas une mégarom.

Cartouche ASCII pour MSX 1 ou 2.

L.M.

PHOBIA

Contre les insectes qui font "Bzzz", il y a Baygon jaune, contre les insectes qui font "Crrr", il y a Baygon vert et contre les insectes qui crachent des rayons lasers, il y a... vous ! Et oui, une fois de plus on va faire appel à vos talents de dégommeur fou pour nettoyer une dizaine de planètes infestées de tout ce dont l'homme peut avoir peur : les araignées, le feu, la mort... et les dentistes.

Comme la tâche est de la plus grande importance, vous pourrez vous faire aider d'un copain, de votre petite sœur, du concierge ou même de votre chien, s'il se sent une âme de Rintintin.

Lord Phobos a enlevé la fille du Président de la Galaxie, il la garde prisonnière à la surface du Soleil. Pour éviter que les petits malins dans votre genre ne parviennent trop facilement à la délivrer, Phobos a remanié les défenses naturelles de chaque planète de façon à provoquer chez les envahisseurs éventuels toutes les phobies possibles et imaginables.

Aux commandes d'un petit vaisseau spatial, vous devrez donc vous frayer un chemin à coups de laser à travers des toiles d'araignées, des tentacules gluants et d'innombrables insectes qui vont vous mener la vie dure.

Phobia est un shoot'em up qui tire sur tout ce qui bouge... pardon, qui tire surtout son originalité de la nature des ennemis qu'on y affronte. L'animation et la précision des commandes sont parfaites, ce qui est vital vu la rapidité de l'action et l'impressionnante dextérité de vos adversaires.

Un bon jeu de réflexes, peut-être un peu trop ardu, mais qui satisfera sans doute les experts du genre.

Disquette Image Works pour Amiga, ST et C64/128. **M.L.**

REVOLUTION 89

Ce thème, abordé de manière très rigoureuse, est historiquement bien documenté, mais qu'il est enquiquinant de bûcher la Révolution sur des écrans tristes, sans musique, sans animation ! Moi, au choix, je préfère un bon bouquin d'histoire. Malgré une chronologie des évènements hyperdétaillée, un jeu de questions/réponses avec corrections et notations et une bonne convivialité, ça manque de piment. Et puis il faut avouer que la notice est plutôt maigre.

Révolution 89 est un éducatif bien documenté et fort utile pour les scolaires, mais il reste difficile de s'y intéresser.

Rien à voir avec le soft de Legend Software...

Disquette Micro-C pour compatibles PC. **Laurence**

S.D.I

Cette fois ça y est, la Troisième Guerre mondiale a été déclarée ! A vous de limiter autant que possible les dégâts en dirigeant dans l'espace un satellite chargé de désintégrer les missiles à tête nucléaire. Mais les commandes sont assez difficiles à prendre en main lorsqu'on joue seul. Pour y remédier, on peut guider le satellite au joystick d'une main et le viseur à la souris de l'autre (servez-vous de vos oreilles pour mettre le jeu en mode pause). Ou alors diriger le tout au joystick, mais sans déplacer en même temps le satellite et le viseur, ce qui vous rendrait un peu trop vulnérable.

La seule solution adéquate consiste à faire équipe avec un autre joueur, l'un esquivant avec le satellite les missiles adverses et l'autre déplaçant le viseur sur les cibles.

Malgré une réalisation soignée, S.D.I. n'est pas une très grande réussite. La musique d'accompagnement est au demeurant bien plus entraînante que le jeu lui-même.

Disquette Activision pour Amiga. Aussi sur ST, C64/128, Spectrum.

M.L.

SLEEPING GODS LIE

Par la barbe d'un bouc vert ! On vient à peine de nous lâcher la grappe avec le bicentenaire et lui remet ça avec un sous-titre encore plus terne qu'un costume de croque-mort ! " s'écrie le lecteur.

Croyez-moi, *Sleeping Gods Lie* est vraiment un logiciel révolutionnaire. Mais comment est-ce possible avec des graphismes aussi moches ? demande le lecteur averti, qui regarde toujours les photos avant de lire l'article. Les graphismes ne sont certes pas terribles, les sons non plus d'ailleurs, mais l'animation, elle, est plus qu'étonnante. En effet, *Sleeping Gods Lie* est un jeu d'aventure qui vous présente l'action en trois dimensions, un peu à la manière d'un simulateur de vol. Cela

signifie que vous vous déplacez librement dans les décors et que les personnages que vous rencontrez peuvent passer à côté de vous ou dans votre dos (les lâches !). Imaginez un peu ce qui nous attend si les programmeurs réussissent à appliquer ce type de présentation à des jeux d'aventure aux scénarios et aux graphismes aussi riches que ceux de *Donjon Master*. Vivement demain !

Disquettes Empire pour ST, prévu également pour Amiga et PC.

M.L.

WATERLOO

Le 26 février 1815, au large des côtes de l'île d'Elbe, une petite armée de rien du tout (mille hommes et quatre canons) a pris la mer. A sa tête, l'homme qui a tenu la plus grande partie de l'Europe sous son emprise : Napoléon Bonaparte. Sa destination : la France. Contrairement à la logique militaire la plus élémentaire et grâce au charisme et à la notoriété de son chef, cette armée va envahir la France et imposer à nouveau l'autorité du Petit Tondu. De ralliement en ralliement, les généraux adverses viendront grossir de leurs troupes les rangs de l'armée impériale. Le 20 mars, Napoléon atteindra triomphalement Paris. Son règne ne durera que cent jours. Ces "Cent-Jours" le mèneront tout naturellement à Waterloo, en Belgique, où l'attendent au tournant les armées alliées de Wellington et de Blücher.

Là finit l'histoire et commence la simulation. Bien que certains faits historiques soient maintenus, le soft vous offre la possibilité de choisir votre camp : français ou allié. Partant de là vous incarnez l'un ou l'autre des deux commandants en chef - Napoléon ou Wellington - présents sur le terrain. Vous avez à votre disposition deux séries d'ordres : les ordres de base qui vous servent à observer le champ de bataille de différents points géographiques et des ordres "utiles" pour sauvegarder, quitter ou pauser le jeu ; la deuxième série d'ordres est la plus importante et concerne directement la bataille, elle vous permet d'attaquer et de bombarder les positions ennemies, de défendre et de déplacer les troupes dont vous avez la direction. C'est l'essentiel de ce qu'il faut savoir pour mener à bien la stratégie que vous avez adoptée.

Comme tout bon jeu de simulation guerrière, *Waterloo* offre aux inconditionnels de la stratégie une chance de refaire l'Histoire. Aidés par le précieux et imposant manuel, certains voudront certainement relever le défi, il y passeront des heures...

Disquette PSS pour Amiga.

M.K.

WICKED

La vie est un éternel recommencement... Loin, bien loin d'être un fleuve tranquille, elle charrie joies et déceptions. Figurez-vous que ce soft m'a rendu triste. L'originalité et l'étrange se faisant rares au royaume du logiciel, *Wicked* semblait devoir rejoindre ses illustres prédécesseurs, *Archipelagos* et *Sentinel*, au firmament des jeux inclassables. Mais...

Humain de votre état ici-bas, vous venez

de succomber à vos blessures. La Mort, reconnaissant en vous un guerrier de valeur, vous fait grâce et votre âme erre depuis lors. Le dieu du Soleil, instruit de votre légendaire bravoure, réclame votre aide pour vaincre les forces du Chaos. Elles ont pris possession du Zodiaque et occupent déjà les douze signes. Vous devrez batailler afin de libérer les constellations. Jusque-là tout va bien mais très vite ça se complique. Sélectionnez votre champ de bataille (le Scorpion est le plus facile), ensuite une carte s'affiche à l'écran. Vous allez combattre le Mal dans trois étoiles pour sauver l'Univers. L'ordinateur se charge des forces des ténèbres, de votre côté ramassez les spores sécrétées par un portail. Selon leur couleur, orange pour vous et bleue pour le Mal, elles donnent naissance à un tissu biologique, bénéfique ou pas. A vous de le répandre au bon endroit et de détruire celui de votre ennemi. Vous pouvez aussi tirer sur les zones envahies par les mauvaises graines. C'est franchement très difficile à négocier et on n'entre pas vraiment dans le jeu. Dommage : j'aurais bien aimé finir chevalier du Zodiaque.

Disquette Electric Dreams pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

XYZ

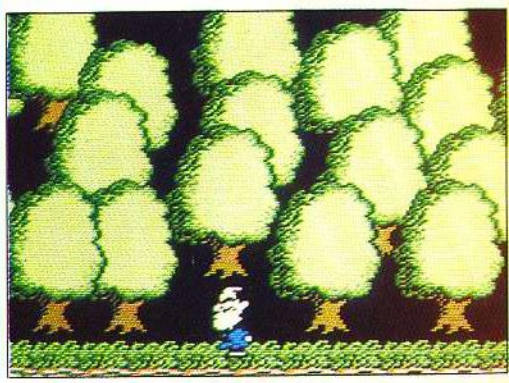
Au menu aujourd'hui : mégarom-frites saupoudrée d'arcade et farcie d'aventure. A manger avec des baguettes, servir frais. Si l'estomac de votre porc cartouche n'est pas écœuré à l'énoncé de cette recette, voici les détails du menu.

Dans l'immense tarte aux fruits de l'arcade/aventure/rôle, *XYZ* est une belle fraise, de taille moyenne, un peu blette mais au charme indéniable grâce aux dialogues avec les personnages, les mots de passe ou l'écran spécial dévolu aux combats. Ajoutez à cela quelques monstres mal intentionnés, une multitude d'objets à acquérir et vous aurez un produit solide. Graphisme, son et animation convergent aussi vers un bon niveau et contribuent à faire de *XYZ* un plat tout à fait digestible.

Bon appétit.

Cartouche megarom Hal pour MSX2.

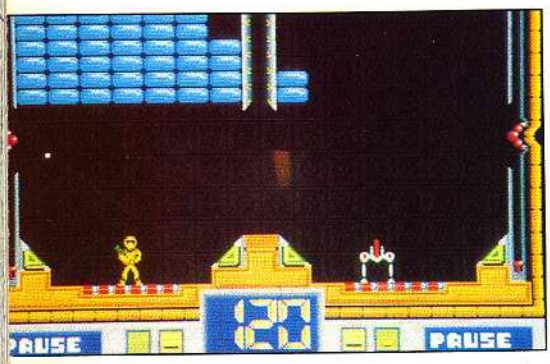
L.M.



MASTER COLLECTION

Il vous est sûrement déjà arrivé de rêver d'un monde merveilleux sans haine, sans racisme et sans guerres où les logiciels se vendraient au prix des 33 tours. Et bien ne rêvez plus, nous y voilà ! Enfin pour ce qui est des prix des logiciels, parce que pour le reste...

Ubi soft nous propose un pack de quatre jeux pour la modique somme de trois



pièces micronouziennes ! Et quels jeux ! Tout d'abord *Marble Madness*, qu'on ne présente plus (personnellement, j'y passais déjà des nuits entières sur mon vieil Apple II en os de tricératops) et qui n'a pas pris une ride.

Nigel Mansell's Grand Prix est une course de voitures classique mais très complète et bien réalisée, ce qui met à votre disposition les plus célèbres circuits automobiles du monde.

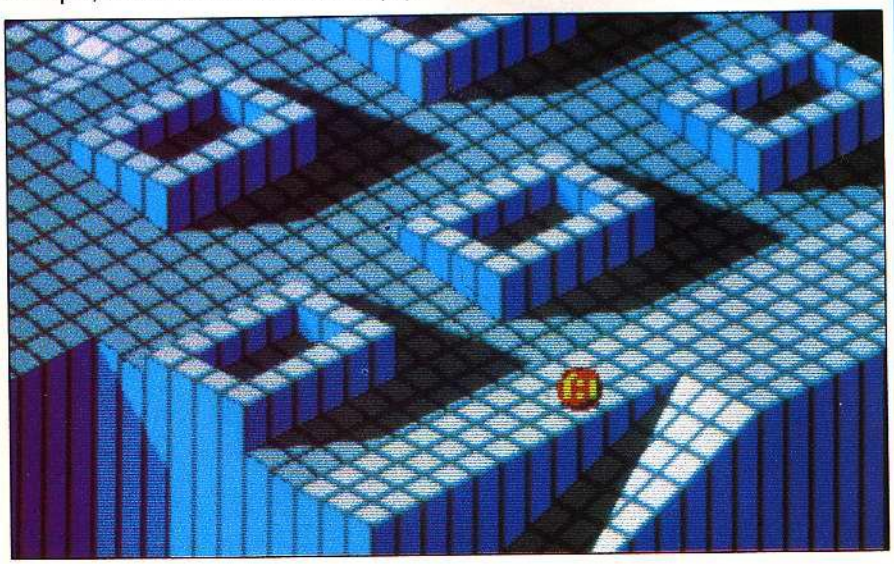
Football Manager 2, comme son nom l'indique, vous met à la tête d'une équipe de football. Malheureusement, on ne contrôle pas suffisamment les joueurs pendant les matchs, ce qui se révèle frustrant.

Mais mon préféré est *Hot Shot*, un cocktail délirant entre le flipper, le casse-briques et les combats de gladiateurs ! Armé d'un engin qui défie toute description, vous devez aspirer une balle de plasma et la projeter sur des briques suspendues au plafond. La balle ne doit pas vous toucher, sous peine de vous faire exploser. La partie prend toute son ampleur quand elle oppose deux joueurs en même temps et la dégaine des différents personnages vaut vraiment le coup d'œil.

Plus on joue et plus on a envie de progresser pour découvrir les niveaux supérieurs.

Avec *Master Collection*, Ubi Soft vous permet enfin de constituer une logithèque acceptable sans dépenser des mille et des cents. Ah ! si seulement tous les éditeurs voulaient bien suivre ce bel exemple... quel monde idyllique ce serait : plus de copies, plus de pirates, plus de haine, de racisme ni de guerres, le paradis en quelque sorte !

Disquette Ubi soft pour Amiga, ST et CPC. **M.L.**



NAVY MOVES

Une vague plus forte que les précédentes vous engloutit corps et biens. Votre mission s'achève, un vrai bouillon. Vous étiez pourtant le plus aguerri des commandos.

Mais revenons en arrière, tout avait débuté un beau jour de mai. Le Major Mac Wiril vous avait fait avant le départ ses dernières recommandations. L'opération Céphalopode repose entièrement sur vos épaules. Votre objectif : la localisation et la destruction complète du sous-marin atomique U-5544, un engin de mort prêt à déclencher la Troisième Guerre mondiale.

Lors de la première partie du jeu, l'océan est infesté de mines Ussex-12. Le moindre contact avec ces engins et c'est l'explosion. Aux commandes d'un canot pneumatique vous devrez éviter ces joujoux. L'exercice est très difficile, un timing d'enfer et un joystick bien huilé seront les clefs de votre succès. Vous disposez comme équipement d'un fusil d'assaut et d'un nécessaire de plongée. Après avoir franchi le rideau de mines, des kamikazes aquatiques se ruent sur vous. Détruisez-les rapidement, eux n'hésiteront pas à vous balancer par-dessus bord. Cette épreuve surmontée, vous allez devoir plonger pour repérer la base. Evidemment, il est recommandé d'éviter les requins-tigres très friands de viande fraîche. Vous voilà à pied d'œuvre à l'intérieur du sous-marin. Maintenant, à vous de jouer !

La réalisation technique est bonne, les animations bien réalisées, mais le manque de stratégie rend ce jeu un peu primaire.

Disquettes Dinamic pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

J.-P.L.

AMSTRAD 6128. Pour les accros de la micro.

à partir de

2990 F TTC*

MENDÈS-FRANCE M.C.

'89

Du 6 au 10 OCTOBRE
PORTE DE VERSAILLES

L'AMSTRAD 6128, c'est l'ordinateur personnel le plus vendu : 500 000 exemplaires en France, deux millions en Europe. Avec lui, tu peux jouer mais aussi apprendre à programmer et travailler (et c'est encore mieux si tu lui ajoutes l'imprimante AMSTRAD DMP 2160). Avec lui, tu peux disposer de la plus grande bibliothèque de logiciels (plus de 2 000 !), des meilleurs jeux, les plus récents aux prix les plus abordables. Sans compter ceux que tu peux échanger gratuitement avec tes amis ou télécharger à partir du Minitel (3615 code AMSTRAD) et du câble de téléchargement. Avec le 6128, enfin, tu peux regarder la télévision sur ton moniteur couleur** grâce à l'adaptateur télé. C'est magique, c'est AMSTRAD.

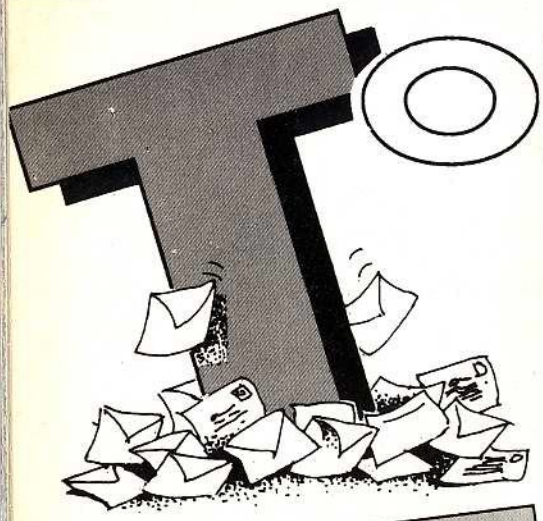
Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran monochrome, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 2 990 F T.T.C.
Ordinateur AMSTRAD 6128 complet, avec écran couleur, lecteur de disquette + câble de téléchargement : 3 990 F T.T.C.

Pour tout savoir sur le 6128, tapez 3615 code AMSTRAD, et lisez le mensuel **AMSTRAD** CENT POUR CENT, en vente dans tous les kiosques.

AMSTRAD

* Prix publics généralement constatés avec écran monochrome.

**Si ton moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.



TOP SECRET

Ce mois-ci, c'est LORICIEL qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux aux gagnants.

Salut à vous, aventuriers, shoot'em upeurs et autres massacreurs de joysticks en mal de solutions... Voici la rubrique qui vous permettra d'en finir avec le jeu sur lequel vous calez depuis des lustres... Remercions au passage tous ceux qui nous font une fois de plus profiter de leurs lumières et rappelez-vous que votre courrier concernant cette rubrique est toujours le bienvenu. Celui-ci devra comporter l'inscription suivante : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Ceux dont les envois sont courts doivent nous signaler quel ancien numéro de Micro News ils désirent recevoir ; quant aux autres, ils doivent préciser dans quelle version ils souhaitent que le jeu leur soit adressé. Nous sélectionnerons en priorité les lettres écrites lisiblement - manuscrites ou dactylographiées.

PC

SPACE QUEST 3

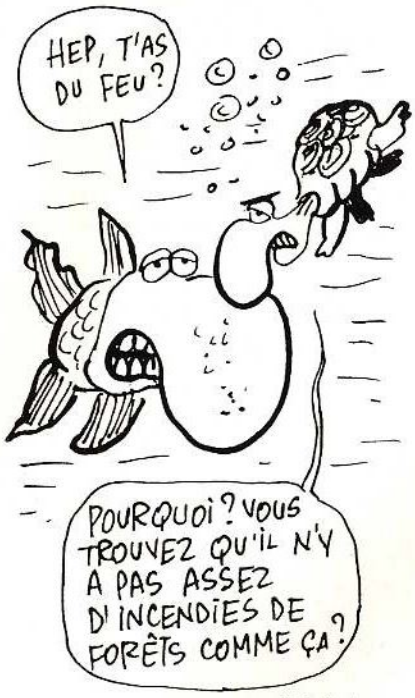
(envoyé par Mathieu Beaulieu, du Canada)

Au début, vous devez aller vous plaquer contre un convoyeur (la plate-forme qui monte) et juste avant de vous faire hacher par le broyeur, tapez JUMP, et allez ensuite à gauche. Quand vous serez à la hauteur d'un véhicule mobile, faites CLIMB IN MACHINE, allez ensuite au tableau de gauche sur la rampe arrière, au tout début, et tapez PUSCH CLAW BUTTON. Une fois le warp motivator en main, allez au tableau du fond rampe en avant, le plus à droite possible, faites PUSCH CLAW BUTTON une autre fois. Vous aurez alors posé votre moteur. Retournez alors à l'endroit où vous avez pris votre véhicule, postez-le au milieu de la pièce, rampe en avant. Vous devez alors faire EXIT MACHINE et tomber dans le trou. Dans la cave, ne vous inquiétez pas des rats (du moins pas dans l'immédiat). Grimpez l'échelle et, une fois sorti, Roger devra reprendre son échelle (GET LADDER) tout en restant au même endroit où il se trouvait . Il devra ensuite aller dans le corridor et prendre des fils (GET WIRES) à l'endroit où ils sont tout en bas. Dans l'écran de droite, une tête de robot avec un oeil cassé vous servira de passage pour accéder à votre futur vaisseau (plutôt amoché). Pour ce faire, tapez CLIMB IN EYE. A côté de l'aile gauche de votre vaisseau, tapez PUT LADDER ON SHIP, approchez-vous tout doucement (attention çà glisse!) de la porte ronde du dessus et tapez OPEN HATCH. A l'intérieur de votre vaisseau, vous devrez faire FIX WIRE IN HOLE. Ressortez de votre vaisseau (PUSH BUTTON), glissez sur la vitre de ce dernier pour en sortir en bonne santé. Reprenez l'échelle et retournez à l'endroit d'où vous êtes sorti de la cave aux rats (derrière la niche) et faites PUT LADDER IN HOLE et CLIMB LADDER. Dans la cave, allez au mur de gauche et un peu vers le haut (suivez les fils des lumières) ; tapez GET REACTOR, retournez ensuite dans votre vaisseau de la même façon qu'avant. Si vous n'avez pas suivi l'ordre ci-dessus cité, il vous arrivera des surprises. Dans votre vaisseau, faire FIX REACTOR IN HOLE et LOOK COMPUTER. Tout est prêt pour le décollage. GO COCKPIT, LOOK COMPUTER seront les commandes pour partir de votre prison. Ensuite, allumez le bouclier avant, tirez, calculez dans vos trajectoires la planète Phleebut et puis allons-y pour la vitesse de la lumière. Un emmerdeur de flic va vous suivre, vous lui règlerez son compte plus tard. Vous atterrissez sur la planète, EXIT COCKPIT et PUSH BUTTON pour sortir. Allez deux écrans à gauche et montez jusqu'à temps que vous visitiez un magasin qui se trouve aux pieds d'un gigantesque monstre métallique (heureusement inanimé). Vendez votre Gem à 425 buckazoids (SELLE GEM) et achetez un hat, un orat et un thermoweave. Ressortez et vous aurez la visite du bandit intergalactique qui ne vous aime pas trop. Il vous relâchera mais il continuera à vous traquer et, si vous vous faites attraper une deuxième fois, vous y passerez. Pour échapper à ce destin fatal, vous devez aller le plus vite possible dans l'entrée qui se trouve à la gauche du monstre (remarquez les pas qui vous suivent). Montez dans l'ascenseur, tapez UP et montez au deuxième étage ; ne vous approchez pas trop du moteur, mais plutôt de la poulie qui est à l'avant et attendez que l'infâme se pointe. Quand il sera à environ cinq millimètres de vous, faire GRAB PULLEY et une fin atroce mettra fin à la carrière du chasseur de primes. Retournez près de ses restes et prenez sa ceinture (GET BELT) : elle vous servira en temps opportun. Fester vous raccompagnera alors à la sortie. Retournez à votre vaisseau, décollez et prenez la direction du Monolith Burger.

LORICIEL

Deuxième partie :
Arrivé au Monolith Burger, vous commandez tout le menu (ne faites pas attention à vos dépenses) et allez manger à une table. Vous frapperez une bague dans un de vos aliments (GET RING), qui vous servira plus tard. Allez jouer à la machine d'arcade Astro Chicken en tapant PLAY MACHINE et INSERT BUCKAZOIDS. Pour jouer, vous devrez atterrir sur la plate-forme du centre, pieds en premier, en criant BACOCK ! Voici les touches. Pour battre des ailes : flèche du haut ; pour aller à gauche ou à droite : flèche de gauche ou de droite. Un autre truc : quand le poulet sera en passe de tomber droit sur la plate-forme, commencez à battre des ailes à approximativement deux centimètres. Vous aurez un atterrissage parfait. Le coq explose quand il tombe dans le champ de mines. Vous aurez à gagner pour plus de cent points si vous êtes un habitué. Pour vous assurer qu'il ne reste plus de points à gagner, attendez de n'avoir rien gagné en fait de points, pendant cinq à sept parties consécutives. De temps à autre, quand vous aurez fait un bon score, un message en langue inconnue apparaîtra. Vous ferez alors USE DECODER RING et vous aurez les signes à côté de la lettre qu'ils représentent. Voici en gros ce qu'il dit :
"A l'aide! Nous sommes captifs de Scumsoft sur la petite lune PESTULON, et un bouclier impénétrable la protège. Il faut qu'il soit désactivé en premier, son origine nous est inconnue. Les gardes de Scumsoft sont armés avec des pistolets à Jello.
Par deux programmeurs dans le trouble."

Vous devinez notre mission. Alors pas de repos pour les héros, Roger devra partir pour aller vers la planète Ortega (non sans avoir vomi son petit goûter avant de partir). Vous atterrissez comme d'habitude, sauf qu'avant de faire PUSH BUTTON, tapez WEAR THERMOWEAVE (il fait chaud sur Ortega, essayez donc de vous balader à l'extérieur sans cette précieuse combinaison). Sortez, passez par le passage du bas où ça tremble et cachez-vous quand vous verrez des travailleurs au travail dans l'écran du bas. Attendre gentîment qu'ils partent et allez au télescope. Si ça ne marche pas, c'est que vous n'êtes pas assez près. Prendre un détonateur dans la petite boîte par terre GET DETONATOR, puis ensuite prendre la barre qui se trouve près des détonateurs GET POLE. Trouvez le chemin à droite de cet écran qui vous permettra de traverser vers la droite des roches volcaniques, et ensuite montez pour enfin arriver dans une base cachée. Rentrez à l'intérieur. Visitez un peu, et quand vous serez loin (vous serez représenté plus petit), grimpez l'échelle qui monte jusqu'en haut de l'écran CLIMB LADDER. Vous serez sur le toit de la base, attention ça glisse! Allez jusqu'au bord du trou et faire DROP DETONATOR. Vous devrez alors ressortir comme vous êtes entré et aller jusqu'à la zone où vous êtes passé en tremblant. Il n'y aura plus de pont. Tapez USE POLE et vous sauterez à la perche. Quittez cette planète pour Pestulon qui apparaît maintenant sur votre ordinateur. Prendre la vitesse ordinaire et non celle de la lumière. Atterrissez et toutes les directions conduisent au même endroit. Après que les



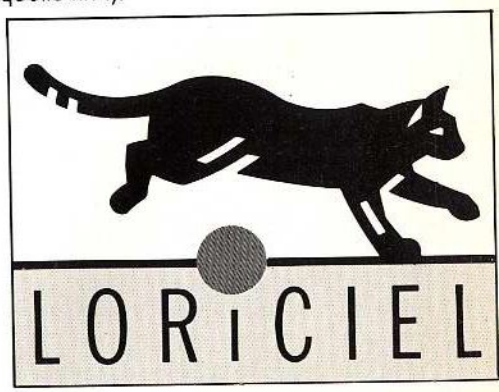
gardes de Scumsoft ont fini de bouger, marquez WEAR BELT, USE BELT et une fois disparu, EXIT et choisir Scumsoft. Allez directement à l'entrée de la base. Par la première porte à droite, vous entrerez pour vous changer en concierge. Ensuite, vous prendrez la porte qui peut s'ouvrir à droite et vous débrouillerez pour, tout d'abord aller faire une photocopie de la photo du grand patron qui se trouve à côté de la photocopieuse. Prenez soin de la remplacer après utilisation. Ensuite, arrivé dans le bureau du grand patron, videz sa poubelle et allez faire un tour sur la passerelle à droite. Fin de la deuxième partie.

Troisième partie :
Après avoir fait un tour sur la passerelle, vous remarquerez que le patron ne sera plus dans son bureau. Volez-lui alors sa carte d'identité qui se trouve sur son bureau GET KEYCARD. N'oubliez pas, vous êtes déguisé en concierge, vous devez donc agir en concierge. A chaque poubelle que vous rencontrez, tapez vaporize jusqu'à temps qu'il n'y ait plus de papier dans la poubelle (mettez-vous droit devant). Si vous ratez une seule poubelle dans le labyrinthe de bureaux, vous serez transformé en bloc de Jello à la lime. Une fois la photo et la carte en main, ressortez et allez à la porte qui ne s'ouvrait pas. Faites INSERT KEYCARD et SHOW PICTURE. Vous pourrez alors rentrer. A l'intérieur, tapez PUSH BUTTON (on ne les voit pas) pour faire apparaître le pont. Collez-vous sur deux gars et tapez VAPORIZE MAN. Vous monterez jusqu'à 737 points ... mais pour une minute seulement, car quand le méchant professeur les reprendra, vous retournerez à votre maigre score.

Au combat de robots, voici les touches :

Monter : flèche du haut.
Aller à gauche : flèche de gauche.
Descendre : flèche du bas.
Aller à droite : flèche de droite.
Bloquer : lettre M.
Coup de poing : lettre J.

Dans le vaisseau spatial, vous devrez faire LOOK COMPUTER et WEAPONS SYSTEM. Quand les vaisseaux ennemis arrivent de front, allumez le système de protection avant. Quand ils arrivent par l'arrière, allumez le système arrière BACK. Visez avec les flèches (comme plus haut) et tirez avec la barre d'espace. Il y a quatre vaisseaux à abattre et après cela, il ne vous reste qu'à admirer la fin (et quelle fin !).

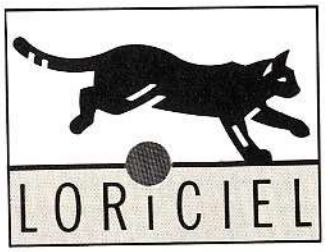


AMSTRAD CPC

SKATEBALL

(envoyé par Cyril Michel)

Tout d'abord il faut faire une bonne sélection et pour cela prendre Vassily, Remistar, Haregany.
Dans ce jeu il y a deux façons de jouer.
La première consiste à aller le plus loin possible en marquant le plus de buts possible. Voici quelques tactiques idéales. Dès que le match commence, allez tout de suite en direction du ballon, prenez-le et longez le mur gauche (rentrez pas dedans !) et quand vous êtes assez près des cages adverses, tirez en diagonale vers le bas et le ballon finira sa course dans... Si l'action ne vient pas comme ça et si vous vous retrouvez près des cages adverses, vous pouvez (à condition que le skateballer adverse ne soit pas en mesure de vous gêner) foncer dans les cages avec le ballon et le goal se retrouvera sur les fesses. Ou alors si votre adversaire n'est pas loin de vous, il faut vous mettre en face d'un des poteaux et de tirer en direction de l'autre.
La deuxième façon consiste à jouer le bonhomme et, seulement après, le ballon. Pour ceci, voici plusieurs exemples où vous pourrez exercer vos talents de destructeur.
Si vous avez la balle et si votre adversaire se rapproche de vous à tel point qu'il est à votre hauteur, là, pas de problèmes, vous sautez et il se ramassera un coup de patin derrière les oreilles.
Souvent lorsqu'il y a des trous, l'ordinateur s'amuse à les sauter (si l'ordinateur s'y met aussi, où va-t-on ?) et si vous voulez être un peu sadique avec lui, la meilleure façon de l'être (mais c'est risqué), c'est de se mettre derrière lui et de le pousser juste au moment ou il saute. Ceci lui permettra d'aller voir le trou de plus près...Vous voulez encore une méthode, eh bien en voici une qui est très sadique : lorsque l'ordinateur ne passe pas trop loin d'un obstacle (tel que les trous, les boulets, les robots...) mettez-vous à côté de lui et bourrez de coups, au moment propice, votre adversaire.
Encore un dernier tuyau : dans certains tableaux, il y a des obstacles (voir plus haut) pas trop loin du milieu du terrain. A quoi ceci peut vous servir, me direz-vous ? Tout simplement, vous pouvez envoyer votre adversaire dessus en lui rentrant dans le lard dès qu'un engagement se produit...
Chaque adversaire mort donne un point à l'équipe adverse. Un match se déroule en cinq buts. Enfin, même si l'équipe de l'ordinateur est complétement détruite, elle reviendra tout le temps - mais pas vous.



SEGA

BLACK BELT

(envoyé par Cyril Michel)

Un petit truc : après l'apparition du titre, l'écran devient bleu pendant au moins une seconde ; à ce moment, pressez la touche Reset pour obtenir des vies infinies.

GREAT FOOTBALL

(envoyé par Cyril Réol)

League AFC (American Football Conference)
Spartrans :
Cette équipe est en théorie l'équipe la plus difficile à jouer des deux ligues confondues. En effet, l'une des caractéristiques principales des Spartrans est la vivacité de ses joueurs. Le jeu à la main est préférable car la rapidité de ses avants entraîne de nombreuses interceptions. Mais il faut savoir prendre de temps en temps des risques en choisissant l'une des quatre premières combinaisons possibles
Niveau : 12 points.

Dukes :
A l'image des Spartrans, cette équipe est une des meilleures. Elle possède des avants qui empêcheront votre jeu aérien de se développer. Mais si vous arrivez à "passer" ce même jeu aérien, alors tous les espaces vous seront ouverts. Il suffit à votre ailier de courir en diagonale et de changer brutalement de direction (toujours en diagonale) lorsqu'un des joueurs adverses se fait trop pressant (à environ trois cm de vous sur l'écran).
Niveau : 19 points.

Sharks :
Cette équipe est relativement facile à jouer : en effet vos propres avants n'auront aucun problème à retenir ceux des Sharks. Vous pourrez ainsi jouer librement en faisant de grandes passes. Il sera tout aussi facile pour votre ailier de courir en alternant les deux diagonales possibles.
Niveau : 31 points

Bombers :
On continue encore dans la grande facilité. Rien de plus simple que de gagner plus de 50 yards sur une seule action (record personnel : 82 yards, qui dit mieux ?) Mais méfiez-vous toutefois du réveil des Bombers car ils vous feront vite perdre 40 yards sur deux interceptions consécutives.
Niveau : 35 points

Foxes :
Les Foxes forment une équipe d'un niveau relativement moyen. Mais faites attention car ils possèdent de bons avants. Il faut bien varier le jeu, en prenant comme ultime recours la formation numéro 9. Je vous conseille d'utiliser quand même un

A PARIS
LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES BOUTIQUES MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ses 3 nouveaux magasins, Micromania offre une réduction de

-10%

en octobre sur tous les logiciels Amstrad, ST, PC, Amiga.
Offre valable dans tous les points de vente Micromania.
(Ne concerne pas la vente par correspondance).

EXCLUSIF !

Les disquettes DEMOS ST AMIGA

+ The Strider
+ Ocean Beach Volley
+ Bloodwych
+ Blood Money
+ Xenon 2 ...

Si vous achetez 2 logiciels sur ST ou AMIGA vous recevrez, **gratuitement,** une disquette de DEMOS qui vous permettra de tester les derniers HITS avant de les acheter

Vous pourrez aussi acheter la disquette pour **25 F**

GARANTIE TOTALE 1 AN !

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis **1 an.** Si un logiciel ne fonctionne pas nous l'échangerons **immédiatement** contre un logiciel **neuf.**

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau — 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL GALAXIE NOUVEAU
PRINTEMPS ITALIE 30, avenue d'Italie
Niveau 1 Rayon Musique-Micro
75013 Paris Métro Place d'Italie
Tél. 45.81.11.50 poste 4141

PRINTEMPS NATION NOUVEAU
2125, Cours de Vincennes 4e étage
75020 Paris Métro et RER Nation
Tél. 43.71.12.41

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 NOUVEAU
PRINTEMPS VELIZY Niveau 1
Rayon Musique-Micro
Tél. 39.46.96.85

OUVERTURE LE 14 OCTOBR

LE PLUS GRAND CHOIX DE LOGICIELS SUR LE SUD-OUEST PARISIEN
+ de 2500 JEUX EN STOCK

Le service MICROMANIA
Nous sommes comme vous, des "fanas" de la micro. Nous passons nos nuits à tester les jeux et nous serons toujours prêts à vous renseigner sur le dernier soft d'enfer sorti.

ATARI-ST COMPILATIONS

GREMLIN ACTION ST 299 F
+ CYBERNOID + ARTURA
+ MOTOR MASSACRE
+ TECHNOCOP + DEFLECTOR

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE REOUTR DU JEDI

LES BEST DE US GOLD 299F
+ OUT RUN +1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2

PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON

OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL.

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER
+LIVE AND LET DIE+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP
+ SPACE RACER+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLIARD
SIM.+ACTION SERVICE+BOBO

TRIAD 2 249F
+MENACE+TETRIS+BAAL

NOUVEAUTÉS •• A NE PAS MANQUER

ADIDAS GOLDEN SHOE	199F
ALTERED BEAST	199F
A.P.B.	199F
BATMAN (LE FILM)	199F
BARBARIAN 2(PSYNOSIS)	245F
CABAL	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	185F
CHICAGO 90	249F
EYE OF HORUS	249F
FERRARI FORMULA ONE	245F
KNIGHT FORCE	269F
PANIC STATIONS	199F
SHINOBI	199F
THE STRIDER	199F

AUTRES NOUVEAUTES ••

ACTION FIGHTER	259F
ASTERIX	**245F**
BANGKOK KNIGHT	**199F**
BOMBER	**199F**
DATASTORM	**245F**
DOMINATOR	**199F**
DRAGON LORD	199F
DRAGON SPIRIT	199F
DRAKKEN	**299F**
DYNAMITE DUX	**199F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GUARDIANS MOONS	195F
H.A.T.E.	199F
HILLSFAR	249F
HOUND OF SHADOW	**249F**
HYBRIS	245F
HYGHWAY PATROL	**249F**
INTERPHASE 3D	249F
MANHUNTER SAN FRAN.	**249F**
MECHANIC WARRIORS	249F
MYSTERY OF MUMMY	249F
NECRON	249F
NORTH AND SOUTH	**259F**
OIL IMPERIUM	**249F**
PAPER BOY	**185F**
P47	**249F**
QUARTZ	**249F**
RAINBOW WARRIOR	269F
RAT PACK	**249F**
RED STORM RISING	**269F**
RENEGADE 3	199F
SCORPION	249F
SHUFFLE PUCK CAFE	**199F**
SIM CITY	**249F**
SILPHEED	299F
SKIDOO	**235F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	**199F**
STEEL	**199F**
STUNTCAR	**245F**

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!!! 3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!

NOUVEAUTÉS ST (suite)

SUPER SCRAMBBLE	199F
SUPER WONDERBOY	**199F**
THE GAMES SUMMER	199F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	245F
TOWER OF BABEL	269F
TT RACER	245F
TV SPORT FOOBALL	**249F**
ULTIMATE DARTS	**199F**
UMS 2	269F
VERMINATOR	225F
VROOM	199F
XENOPHOBE	**269F**

HIT PARADE ST

BLOOD MONEY	245F
BLOODWYCH	249F
CALIFORNIA GAMES	195F
CASTLE WARRIOR	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
INDIANA JONES : LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
NEW ZEALAND STORY	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
PASSING SHOT	249F
PIRATES	269F
POPULOUS	249F
RICK DANGEROUS	259F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	149F
XENON 2 MEGABLAST	249F

3 D POOL	199F
ARCHIPELAGOS	249F
ASTAROTH	185F
BALANCE OF POW. 1990.	249F
BARBARIAN 2	185F
BATTLECHESS	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BATTLETECH	249F
CONFLICT EUROPE	249F
CRAZY CARS 2	249F
DOUBLE DRAGON	195F
DUNGEON MASTER	245F
FALCON	235F
FALCON MISSION DISK 1	199F
GALDREGON'S DOMAIN	195F
GEMINI WING	199F
GUNSHIP	245F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
KICK OFF	269F
KINGS QUEST IV	295F
KULT	275F
LES PORTES DU TEMPS	285F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
MR HELI	249F
OPERATION WOLF	195F
PERMIS DE TUER	199F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
ROCKET RANGER	275F
RVF HONDA	269F
SILKWORM	199F
SKWEEK	195F
SPACE QUEST 3	299F
TARGHAN	245F
TANK ATTACK	249F
WATERLOO	249F
WEIRD DREAMS	235F
WINDSURF WILLY	199F
ZAC MAC CRACKEN	249F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

SIMULATIONS HITS 249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH 3

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIMUL.+ACTION SERVICE+BOBO

PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL

PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR

LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS •• A NE PAS MANQUER

BARBARIAN(PALACE) + ANTIRIAD	185F
BATMAN	195F
CARRIER COMMAND	249F
CHICAGO 90	249F
DOUBLE DETENTE	199F
FERRARI FORMULA ONE	249F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES : THE LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
KNIGHT FORCE	269F
M1 TANK PLATOON	369F
OPERATION WOLF	195F
SPACEMAX	349F
VETTE	249F
VIGILANTE	149F
VOYAGER	199F
XENON 2	249F

AUTRES NOUVEAUTES ••

ACTION FIGHTER	259F
AFTERBURNER	249F
ARKANOID 2	185F
BALLISTIX	**249F**
CABAL	199F
CIVIL WAR VOL 3	**249F**
COLOSS. CHESS X	249F
CONFLICT EUROPE	249F
DE LUXE PAINT 2	**199F**
DRAKKEN	**299F**
GARY L. HOT SHOT	185F
HIGHWAY PATROL	**249F**
HILLSFAR	249F
INTERPHASE 3D	249F
KING ARTHUR	249F
KING QUEST IV	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
LES PORTES DU TEMPS	**285F**
MADDEN FOOTBALL	**249F**
MYSTERY OF MUMMY	**249F**
NEUROMANCER	**249F**
NEW ZEALAND STORY	199F
P47	**249F**
PAPERBOY	**249F**
PHANTOM FIGHTER	249F
RVF HONDA	269F
SAMOURI	**269F**
SIM CITY	**249F**
SORCERER LORD	249F
SPHERICAL	249F
STARGLIDER 2	249F
STUNTCAR	**249F**
SUPERSKI	**345F**
THE THIRD COURIER	**245F**
THE LAST NINJA 2	245F
THUNDERBLADE	249F
UMS 2 :NATIONS AT WAR	269F

EXCLUSIF !

DISC DEMO ST AMIGA
THE STRIDER
OCEAN BEACH VOLLEY
BLOOD MONEY
BLOODWYCH
XENON 2 ...

MICROMANIA vous offre la possibilité d'essayer ces jeux avant de les acheter.

25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 logiciels

HIT PARADE PC

CHUCK YEAGER'S AFT	299F
DOUBLE DRAGON	195F
F15 STRIKE EAGLE N°2	349F
INDIANA JONES : LAST CRUSADE (AVENTURE)	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
OUT RUN	199F
ROBOCOP	199F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	245F

688 SUB MARINE	245F
ARCHIPELAGOS	299F
BAAL	295F
BARBARIAN (PSYNOSIS)	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
CAVEMAN UGH LYMPICS	199F
CRAZY CARS 2	249F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HEROES OF THE LANCE	225F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MENACE	245F
MILLEMIUM 2,2	249F
PERMIS DE TUER	245F
POLICE QUEST 2	249F
RICK DANGEROUS	259F
SPACE QUEST 3	249F
STARGOOSE	299F
STARRAY	299F
TEENAGE QUEEN	249F
VIRUS	249F

AMIGA COMPILATIONS

ACTION AMIGA 299 F
+ CYBERNOID
+ MOTOR MASSACRE
+ TECHNOCOP
+ ARTURA + DEFLECTOR

STARWARS TRILOGY 249F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DE JEDI

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS

+THE STORY SO FAR 1 199F
+BUGGY BOY +IKARIWARRIORS
+BATTLESHIPS+BEYON ICE PAL.

+THE STORY SO FAR 3 199F
+THUNDERCATS+SPACEHARRIER
+LIVE AND LET DIF+BOMBJACK

SIMULATION HITS 249F
+944 TURBO CUP
+ SPACE RACER+MACH 3

TRIAD 2 249F
+BAAL + TETRIS + MENACE

EUROPEAN DREAMS 259F
+TEENAGE QUEEN+BILLARD
SIM.+ACTION SERVICE+BOBO

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ADIDAS GOLDEN SHOE	249F
ALTERED BEAST	249F
BATMAN(LE FILM)	245F
BATTLEVALLEY	199F
BEAST(SHADOW OF)	349F
CABAL	245F
CHICAGO 90	249F
EYE OF HORUS	249F
KNIGHT FORCE	269F
PANIC STATIONS	199F
RENEGADE 3	249F
SHINOBI	199F
THE STRIDER	249F
UMS 2	269F

AUTRES NOUVEAUTES

BARBARIAN 2 (PSYNO)	**245F**
BOMBER	**249F**
DRAGONSLAYER	299F
DRAGON SPIRIT	199F
DRAKKEN	**299F**
DYNAMITE DUX	**249F**
GHOST AND GOBBLINS	245F
HIGH WAY PATROL	**249F**
KEEF THE THIEF	**249F**
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
MYSTERY OF MUMMY	**249F**
NEUROMANCER	**249F**
NORTH AND SOUTH	**259F**
POLICE QUEST 2	249F
PREDATOR	**249F**
QUARTZ	**249F**
RAT PACK	**249F**
SHUFFLEPUCK CAFE	**199F**
SLAYER	**199F**
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE QUEST 3	299F
STAR BLAZE	**199F**
STEEL	**199F**
STUNTCAR	**245F**
SUPER WONDERBOY	**249F**
SWORLD OF TWILIGHT	**249F**
ULTIMATE DARTS	**199F**

HIT PARADE AMIGA

BARBARIAN 2	195F
BLOODWYCH	249F
CASTLE WARRIOR	245F
DOUBLE DETENTE	249F
DRAGON NINJA	249F
F16 COMBAT PILOT	245F
FORGOTTEN WORLDS	199F
INDIANA JONES: THE LAST CRUSADE (ARCADE)	199F
INDIANA JONES: LAST CRUSADE (AVENTURE)	249F
NEW ZEALAND STORY	245F
OCEAN BEACH VOLLEY	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
ROBOCOP	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
VIGILANTE	149F
XENON 2 MEGABLAST	249F

A.P.B.	199F
ASTAROTH	249F
3 D POOL	199F
BLOOD MONEY	245F
DE LUXE PAINT 3	749F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FALCON	295F
FALCON MISSION DISK 1	199F
GEMINI WING	199F
KICK OFF	269F
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2.2	249F
MR HELI	249F
PASSING SHOT	249F
PERMIS DE TUER	199F
POWERDROME	245F
RICK DANGEROUS	259F
RVF HONDA	269F
SILKWORM	199F
TARGHAN	245F
TEST DRIVE 2	295F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

ATARI-ST
ARCTIFOX
BARD'S TALE I
BIONIC COMMANDO
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
STREET FIGHTER
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W. CLASS LEADERBOARD

PC COMPATIBLES
ARCTIFOX
BARD'S TALE I
BIONIC COMMANDO
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX 2
WORLD TOUR GOLF

AMIGA
ARCTIFOX
BARD'S TALE
BIONIC COMMANDO
FOUNDATION'S WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKY FOX 2
STREET FIGHTER
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD

GEANT !

LES 100% A D'OR 149/199 F

Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100%

+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE
+ TITAN
+ 1 super poster de Miss X
+ 1 autocollant inédit

DEMENT !

Le pistolet MAGNUM 349 F pour CPC 464 et 6218 avec 6 jeux

+OPERATION WOLF
+ROOKIE+ROBO ATTACK
+MISSILE GROUND ZERO
+SOLAR INVASION
+BULL'S EYE

GEANT ! LES JUSTICIERS 145/195 F

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LA COLLECTION 175/245 F

GEANT !

LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT AVOIR ABSOLUMENT RASSEMBLES DANS UN SUPER ALBUM

+ ARKANOID
+ BATMAN (jeu d'action)
+ RAMBO
+ GREEN BERET
+ CRAZY CARS (simulation auto)
+ MATCH DAY (football)
+ MATCH POINT (tennis)
+ KONAMIS GOLF
+ CAULDRON (arcade)
+ THE GREAT ESPACE
+ YIE AR KUNG FUN
+ MAG MAX (arcade)
+ TOP GUN (sim. de vol)
+ GALVAN (jeu d'arcade)
+ SORCERY

EPYX ACTION 129/199 F

+ IMPOSSIBLE MISSION 2
+ CALIFORNIA GAMES
+ STREET SPORT BASKETBALL
+ 4x4 OFF ROAD RACING
+ THE GAMES WINTER EDITION

3615 MICROMANIA • C'EST GEANT!!!

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

NOUVEAUTÉS • A NE PAS MANQUER

ALTERED BEAST	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
CABAL	99/149F
KNIGHT FORCE	139/179F
MAZEMANIA	99/149F
PANIC STATIONS	99/149F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHINOBI	99/149F
THE STRIDER	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES ••

ACTION FIGHTER	105/155F
BOMBER	99/149F
BOMBUZAL	99/149F
DOMINATOR	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON SPIRIT	99/149F
DYNAMITE DUX	99/149F
HIGH STEEL	99/149F
KULT	149/199F
MEURTRE AVENISE	145/195F
P47	99/149F
PROJECT STEALTH F.	145/195F
SPHERICAL	99/149F
STAR TREK	95/145F
STEIGAR	99/149F
SUPER WONDERBOY	99/149F
TEST DRIVE 2	119/169F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
XENOPHOBE	109/169F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	139/189F
BARBARIAN 2	89/139F
BATMAN (LE FILM)	99/149F
CARRIER COMMAND	ND/179F
CRAZY CARS 2	129/169F
DOUBLE DETENTE	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
INDIANA JONES: THE LAST CRUSADE (ARCADE)	99/149F
MR HELI	99/149F
NEW ZEALAND STORY	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
RICK DANGEROUS	99/149F
SILKWORM	99/149F
SKATE OR DIE	95/145F
STORMLORD	99/149F
VIGILANTE	99/149F

JEUX POUR CONSOLES

SEGA

CONSOLE SEGA	990F
PISTOLET SEGA + 3 JEUX	359F
PISTOLET SEGA	249F
LUNETTES 3D	325F
CONTROL STICK SEGA	129F
RAPID FIRE SEGA	99F
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F

NOUVEAUTÉS

CALIFORNIA GAMES	295F
CYBORG HUNTER	255F
CAPTAIN SILVER	295F
RAMPAGE	295F
R TYPE	295F
TIME SOLDIERS	295F
VIGILANTE	295F

HIT PARADE

ALTERED BEAST	295F
DOUBLE DRAGON	295F
GOLVELLIUS	295F
KENSEIDEN	295F
RAMBO 3	295F
RASTAN SAGA	295F
SHINOBI	295F
THUNDERBLADE	295F
Y'S	295F
ZILLION 2	255F

AFTER BURNER	295F
ALIEN SYNDROME	295F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	255F
BLACK BELT	255F
BOMBER RAID	295F
CHOPLIFTER	255F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	295F
GREAT BASKETBALL	255F
LORD OF THE SWORLD	295F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
RESCUE MISSION	255F
ROCKY	295F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	195F
WONDERBOY	255F
WONDERBOY M.L.	295F

ATARI 2600

BATTLE ZONE	95F
BEAMRIDER	95F
CALIFORNIA GAMES	145F
CARNIVAL	75F
CHOPPER COMMAND	95F
COMMANDO	145F
DECATHLON	145F
DIG DUG	95F
DONKEY KONG	95F
ENDURO	95F
F14 TOM CAT	145F
FROSBYTE	95F
GHOSTBUSTERS	95F
HERO	95F
JUNIOR PAC MAN	145F
KEY STONE KAPERS	95F
KUNG FU MASTER	95F
MARIO BROTHERS	99F
MEGAMANIA	95F
NIGHT MARE	95F
MS PAC MAN	95F
PITFALL	95F
PRO WRESTLING	95F
QUEST FOR QUINTANA	95F
RAMPAGE	145F
RIDDLE OF SPHINX	95F
RIVER RAID	95F
RIVER RAID 2	145F
SEAQUEST	95F
SOLARIS	145F
SPACE INVADERS	95F
SPRING MASTER	145F
SUMMER GAMES	145F
TENNIS	95F
VANGUARD	95F
WINTER GAMES	145F
ZAXXON	95F

AMSTRAD COMPILATIONS

SIMULATIONHITS 169/249F
+944 TURBO CUP
+SPACE RACER+MACH3

SOCCER SUAD 99/149F
+FOOTBALLER OF THE YEAR
+GARY L. SUPER STAR SOCCER
+ GARY L. SUPER SKILLS
+ROY OF THE ROVERS.

STAR WARS TRILOGY 129/199F
+LA GUERRE DES ETOILES
+L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE
+LE RETOUR DU JEDI

HEAT WAVE 129/179F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+FIRELORD+RANARAMA
+IMPOSSABALL+ZYNAPS

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD
+DALEY THOMPSON OLYMPI
+ VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+COLOSSEUM

MEGA PACK 149/199F
+RALLY 2+ BILLY 2+MACH 3
+FOOT + BILLY
+TENNIS +5EME AXE

GEANTS DE L'ARCADE 2 129/149F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR

LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID 1 ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT

LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER

GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF

GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX

SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INT.KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

COLLECTION KONAMI 115F/185F

GEANTS D'ARCADE 115/195F

A.P.B.	99/149F
3 D POOL	99/149F
CHICAGO 90	145/195F
BUTCHER HILL	99/149F
CHUCK YEAGER'S AFT	95/145F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
GEMINI WING	99/149F
GUNSHIP	195/245F
H.A.T.E.	99/149F
HEROES OF LANCE	95/199F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
OPERATION WOLF	99/149F
PASSING SHOT	99/149F
PERMIS DE TUER	99/149F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
R TYPE	95/145F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
RUNNING MAN	95/145F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKWEEK	145/195F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
THE GAMES SUMMER	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THUNDERBIRDS	125/145F
TIME SCANNER	99/149F
WEC LE MANS	99/149F
XYBOTS	99/149F

THOMSON

Les Hits de GREMLIN 199 F
6 jeux
(Numéro10, Avenger, Krackout..)
Les Hits de OCEAN 199 F
10 jeux (Arkanoid, green beret, Wizzball, Top Gun...)
Autres logiciels sur 3615 MICROMANIA ou téléphonez au 93.42.57.12

SOLDES DISQUETTES 49F

720 °
ARCTICFOX
BLASTEROIDS
ECHELON
HEAD OVER HEALS
LAST DUEL
LED STORM
RAMPARTS

SOLDES CASSETTES 39F

720 °	NEXUS
AMERICA CUP	OBLITERATOR
ECHELON	RAID
ELEVATOR ACTION	RAMPARTS
GALVAN	REVOLUTION
GUNFRIGHT	SHACKLED
IMPOSSIBLE MISSION 2	THE DEEP
LAST DUEL	ZORRO
LEDGEND OF KAGE	

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12. / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. **(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

MW 7 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

..... Code postal .....

Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

jeu aérien. L'approche de leur "End Zone" reste quand même difficile.
Niveau : 26 points.

Huskies :
Cette équipe est d'un bon niveau. Si vous voulez employer une des quatre premières formations, votre ailier ne courra pas bien longtemps. La facilité est dans un emploi trop monotone du jeu aérien. Mais méfiez-vous de l'eau qui dort ! Ils arrivent parfois à puiser dans leurs réserves et viennent vous contrer deux ou trois fois dans une partie.
Niveau : 21 points.

League N.F.C. (National Football Conference) :

Bucks :
Cette équipe est la plus faible de toutes. Leurs joueurs ne courent pas bien vite (sur leurs relances du milieu de terrain, vous arriverez facilement sur votre ligne des 40 yards *en suivant les conseils de la note à la fin de cet article.* Il faut néanmoins éviter de répéter des formations basées sur les ailiers et par conséquent, n'hésitez pas à varier le jeu à la main.
Niveau : 37 points.

Wildcats :
Il s'agit d'une équipe toute à fait moyenne. Si vous employez un jeu aérien, variez-le de temps à autre par des formations du type 5, voire 6. Cette équipe est facile à battre, mais constitue une bonne formation, difficile pour un joueur débutant.
Niveau : 23 points.

Boomers :
Pour battre les Boomers, il faut déjà posséder une bonne expérience de *Great Football.* En effet, c'est un jeu à la main qu'il faudra employer. Il faut essayer au fur et à mesure d'incorporer un jeu d'ailier pour arriver au niveau supérieur. Mais ne vous faites pas d'illusions, les percées ne dépasseront que rarement 30 yards.
Niveau : 18 points

Knights :
Attention, cette équipe est très rapide. Vous aurez vite fini de vous trouver dans votre "End Zone". Vous ne gagnerez que peu de terrain sur les relances. Surtout, n'employez pas de jeu de formation 1, 2, 3 ou 4 (sauf si vous aimez être intercepté, subir des pertes territoriales ou bien faire quatre passes incomplètes à la suite). Cette équipe est très dure (plus difficile que les Spartrans à mon avis).
Niveau : 16 points.

Beavers :
Il vous faudra sans aucun doute de l'expérience pour la battre (à moins d'un don surnaturel). Vous pouvez jouer les combinaisons de formation de 1 à 4 en faisant bien attention à l'avant central qui ne vous fera pas de cadeau si vous tardez trop à livrer la balle à votre ailier. Le jeu à la main ne vous fera pas gagner beaucoup de terrain mais favorisera la temporisation.
Niveau : 16 points.

Gators :
Ils sont à l'image de l'emblème qui orne leur maillot. Empotés du diable ! Vous pourrez développer le jeu à votre convenance. Cette équipe reste quand même un bon training pour se familiariser avec les commandes de contrôle de votre équipe.
Niveau : 32 points.

Notes et remarques:
Les points pour chaque équipe donnent la valeur que Sega a attribué à ces mêmes équipes. Plus le nombre de point est élevé, plus l'équipe est facile à jouer lorsqu'elle représente la console (et inversement). Lors d'un renvoi de l'équipe adverse, il y a deux possibilités : si le renvoi est central, je vous conseille d'avancer tout droit jusqu'à la ligne des 10 yards et ensuite de partir en diagonale en bas ou en haut. Si le renvoi est latéral, partez avec votre arrière central en diagonale vers le côté opposé à la réception. Dans les deux cas, vous gagnerez un maximum de terrain, suivant l'adversaire qui vous est opposé. Lorsque le jeu est déporté sur un côté du terrain, je vous conseille de jouer un jeu aérien (contre l'une des quatre premières formations qui vous sont proposées) car votre ailier n'en tirera que des avantages.
Tous ces conseils ne sont valables que lorsque vous jouez contre la console car à deux joueurs, seuls les principes fondamentaux de l'équipe sont sauvegardés (rapidité des joueurs etc.) ; de toute manière vous avez une grande part dans la direction des évènements.
GREAT FOOTBALLEZ BIEN ! ! !

JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS

NINTENDO

RUSH'N ATTACK

(envoyé par Frédéric Cetre)

Il faut tout d'abord bien reconnaître ses ennemis.
Les soldats noirs, marrons ou verts sont les plus faibles : un coup de poignard suffit à les abattre. Les soldats rouges sont un peu plus dangereux car ils bondissent. Deux solutions pour s'en débarrasser, soit bondir et les poignarder en même temps, soit passer sous un soldat rouge quand celui-ci saute.
Les soldats jaunes ou orangés sont les plus à craindre car ils vous tirent dessus ;

il faut se baisser et les tuer. Ceux qui sont couchés doivent être poignardés, ce qui vous permettra d'obtenir une arme (bazooka, pistolet...). Si vous les anéantissez avec une de ces armes, ils ne vous rapporteront rien.
Voilà comment détruire les chefs ennemis des six niveaux. Une alarme vous indiquera la fin de chaque niveau.

Niveau 1 : les soldats bondissants.
Il y aura trois attaques d'un groupe de quatre ou cinq soldats.
Si vous avez un bazooka, il faut se placer à gauche de l'écran et attendre que le premier groupe de soldats apparaisse et ne faire feu qu'au moment où vous serez sûr de tous les abattre. Agissez de même avec les autres groupes.
Si vous n'avez pas d'arme, il faut se placer à l'extrême-droite de l'écran et poignarder continuellement durant les trois attaques de l'ennemi.

Niveau 2 : les hommes-fusées.
Il sont trois et volent en haut de l'écran en lâchant des grenades. Mais attention, il y a aussi des soldats au sol. Pour tuer les hommes-fusées, il suffit d'attendre qu'ils lancent une attaque vers le sol, de sauter et de les poignarder (ou de lancer une grenade). Mais il faut se dépêcher car ils reprennent rapidement de l'altitude.

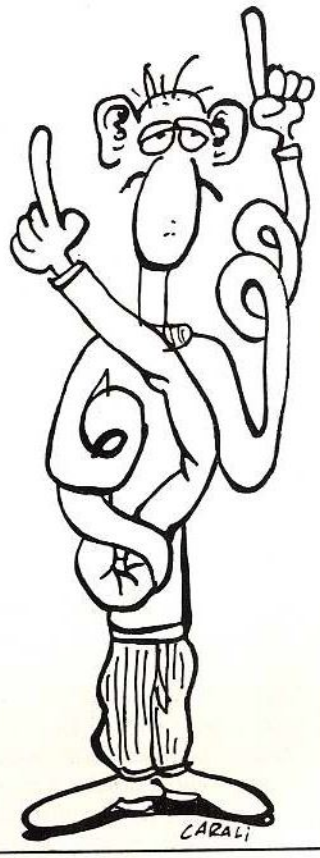
Niveau trois : les chiens.
Il suffit de se placer au centre de l'écran et de sauter sur place de façon à éviter les chiens. Voici comment attaquent les chiens : il y en a six qui arrivent de droite, puis six à gauche, puis six à droite et six à gauche, puis un à droite, un à gauche, un à droite, un à gauche, un à droite et enfin un à gauche.

Niveau quatre : les autogyres.
Il y en a trois aussi, mais qui descendront progressivement en lâchant des grenades. Il suffit d'attendre qu'ils arrivent à votre niveau et de les tuer (mais méfiez-vous des soldats et des grenades).

Niveau cinq : les parachutistes;
Trois encore, mais très dangereux car ils vous canardent. Pour éviter cela, il faut attendre qu'ils apparaissent (tout en évitant les balles), puis aller à gauche de l'écran, mais pas trop au bord (à cinq cm à peu près). Ensuite couchez-vous et attendez qu'ils s'approchent pour les tuer.

Niveau six : le missile et les troupes ennemies.
Pour commencer, il faut aller à l'extrême-droite de l'écran et poignarder continuellement de façon à détruire le premier groupe de soldats et à obtenir un bazooka. Puis empoignez le bazooka et faites feu sur le missile. Répétez plusieurs fois cette opération de façon à le détruire jusqu'à l'explosion finale...

JEUX OFFERTS PAR BANDAI - NINTENDO



AMIGA/ST

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

(envoyé par Fabien Peix)

Marche des terres éclatées :
Accepter que les lopvents meurent dans un sacrifice rituel, cliquer au milieu de la fenêtre. Répondre "ni l'un, ni l'autre" à FOL DE DOL. Prendre les offrandes et sortir de la grotte. Parler aux personnages présents à l'écran et accepter de les suivre.
Tuer rapidement le messager de FJEL. Prendre les escaliers de droite, puis le seul escalier possible, aller à gauche deux fois, cliquer sur les escaliers, SHAN-THUNG apparaît : donner la première solution. Puis BRAGON parle à PELISSE, qui lui fait confiance, et à SHAN-THUNG : donner deux fois la première solution, puis la seconde. Parler à SHAN-THUNG deux fois encore, puis donner la troisième solution. BRAGON prend la conque au milieu de la fenêtre et part rapidement en prenant six fois à droite. PELISSE est là avec l'INCONNU, BRAGON doit accepter qu'il reste avec eux. Aller à la marche des voiles d'écume.

Marche des voiles d'écume :
Cliquer en haut à gauche de l'écran : il y a un JAISIR mort. Cliquer sur lui et ensuite sur la flèche, choisir la première solution. Une fois que vous avez rejoint MARA, parlez-lui une première fois : elle

PIXISOFT

LES JEUX D'ENFER

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-MSX-NEC-PC-SEGA-THOMSON

NOUVEAU!!! CONSOLE NEC NOUS CONSULTER

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
.....
.....
.....
Téléphoner pour les disponibilités

COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
TOTAL			

☐ Ci-joint mon règlement ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement (+30F)

FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)
TOTAL

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU!!!
POUR 100 F *(port compris)*

CARTES 199 F
BANK PANIC-F16 FIGHTER-GHOST HOUSE-MY HERO-SUPER TENNIS-TEDDY BOY-SPY VS SPY-TRANSBOT.

CARTOUCHES 1 MEGA 250 F
ACTION FIGHTER-ALEX KIDD-ASTRO WARRIOR-AZTEC ADVENTURE-BLACK BELT-BLADE EAGLE-CHOPLIFTER-CYBORG HUNTER-ENDURO RACER-FANTASIE ZONE-FANTASIE ZONE 3-GANGSTER TOWN-GLOBAL DEFENSE-GREAT BASKETBALL-GREAT BASEBALL-GREAT FOOTBALL-GREAT GOLF-GREAT VOLLEYBALL-KUNG FU KIDD-MISSILE 3D-PINGUIN LAND-POWER STRIKE-PRO WRESTLING-QUARTET-RASTAN SAGA-RESCUE MISSION-SECRET COMMAND-SHANGAI-SHODTING GALLERY-THE NINJA-WONDER-BOY-WORLD GRD PRIX-WORLD SOCCER-ZILLION.

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER-ALTERED BEAST-ALIEN SYNDROME-BOMBER RAID-CALIFORNIA GAMES-DOUBLE DRAGON-FANTASIE ZONE 2-GOLLVELIUS-MIRACLE WARRIOR-OUT RUN-OUT RUN 3D-RAMBO 3-RAMPAGE-RASTAN-ROCKY-RTYPE-SHINOBI-SPACE HARRIER-SPACE HARRIER 3D-THUNDER BLADE-TIME SOLDIER-WONDER-BOY 2-WONDERBOY 3-ZAXXON 3D-ZILLION 2-VIGILANTE.

vous emmènera dans sa hutte ; parlez-lui encore cinq fois et elle vous emmènera auprès de BODIAS, le prince-sorcier de la marche des mille verts. Parler à BODIAS et choisir la première solution. Aller aux lèvres de sables.

Marche des lèvres de sable :
Cliquer en bas et à gauche de la fenêtre, FJEL est présent (attention de ne pas le frapper sous peine de perdre un personnage). Parler à
FJEL : la première et la deuxième solution sont possibles. Aller au temple de l'oubli et entrer dedans. Aller à droite, puis en bas à droite deux fois. PELISSE s'en va (elle a perdu son fourreux), BRAGON parle à BODIAS : choisir la deuxième solution. PELISSE est seule devant l'entrée du temple : suivre le même chemin pour rejoindre BRAGON. Aller tout droit deux fois, parler à BODIAS. Rendez-vous au pays des GRAUGOS.

Le pays des GRAUGOS :
Entrer dans une des cavernes, aller tout droit trois fois. Parler deux fois au prince-sorcier (il vous indiquera un endroit où les autels sont très nombreux, représenté sur la carte par un point bleu situé entre la marche blanche et la marche des voiles d'écume). Sortir des grottes et aller au territoire du RIGE.

Le territoire du RIGE :
Faire une sauvegarde. Aller jusqu'à la brèche et prendre le seul chemin possible. BULROG est présent, parler à ce même personnage et choisir la troisième solution. BULROG ne sait pas quoi faire : PELISSE le charme pour qu'il reste avec eux. Cliquer sur la brèche à gauche de l'équipe, parler deux fois à GALLU pour qu'elle parte, cliquer sur la chute d'eau, puis tuer l'OCRE (trois coups suffisent). Prendre le seul chemin possible, le RIGE est là, BRAGON lui parle : les deux solutions sont possibles, tuer le RIGE (seul BRAGON peut tuer le RIGE, mais le combat est assez hasardeux, d'où l'intérêt de sauvegarder); prendre le seul chemin possible deux fois et FOL DE DOL apparaît pour poser une question. Il faut alors répondre : " Il voulait mesurer son pouvoir."

Doigt du ciel :
Une femme, KISKILL, vous barre le chemin ; elle vous pose des questions : donner trois fois la première solution. Aller au puits (l'oeuf y est enfermé). Parler à KISKILL et donner la deuxième solution. Prendre l'oeuf et la torche (elle sert à éloigner les oiseaux), sortir du puits, chercher les lopvents et les prendre, puis aller jusqu'au point bleu indiqué par les GRAUGOS.

BATMAN CONTRE LE JOKER

(envoyé par Stéphane Lu Van)

1) Dans le parc (Gotham City Park).
Il faut trouver : l'ampoule, le pied-de-biche, la chauve-souris boomerang. Lorsqu'on est dans le noir, utiliser l'ampoule. Lorsque l'on est bloqué à "Men at work", il faut se servir du pied-de-biche. Ensuite prenez la torche et descendez à l'échelle. Ici, il fera encore noir, alors servez-vous de la torche ; ramassez le masque à gaz. On peut trouver une carotte en allant vers la gauche. Lorsque le message " It's getting smelly " apparaît, il faut se servir du masque à gaz.

2) Les égouts (the sewers).
Allez vers la droite et trouvez le dentier, n'hésitez pas à vous en servir (le pauvre BATMAN n'a plus une seule dent et il doit prendre un dentier pour pouvoir manger), ensuite prenez le poisson (en cas de problème, mangez-le, le pauvre) puis la bourse avec l'argent. Une chose qu'il ne faut pas oublier, ce sont les menottes... En montant à une échelle, le message "no fair" apparaît dans une pièce illuminée de nombreuses couleurs. Vous y trouverez des oreilles : s'en servir encore une fois. Après avoir traversé des égouts infects, vous trouverez une pince après le train-fantôme "the ghost train". Et c'est là qu'il faut ruser. En vous baladant dans les égouts, vous avez peut-être remarqué que des charges de dynamite sont placées un peu partout, vous les désamorcerez avec une pince (sinon impossible de franchir le passage "out when out", qui se transforme en "way out" lorsque toutes les charges ont été neutralisées). Sorti des égouts on se rend...

LORICIEL

LA BOUTIQUE MICRO AVENUE C'EST FANTASTIQUE !

Toutes les nouveautés à de super prix dans l'espace Soft le plus High Tech de Paris pour votre ST, Amiga, PC, CPC.

1 LOGICIEL ACHETÉ =

L'ouverture immédiate de votre carte de membre ; le club de tous les avantages !

2 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club
+ 1 abonnement gratuit de 6 mois à une des meilleures revues de micro-informatique* !

* Venez vite, offre valable dans la limite des stocks disponibles.

3 LOGICIELS ACHETÉS =

La carte du club
+ l'abonnement de 6 mois*
+ Un super jeu à cristaux liquides de poche*

Entre l'Etoile et la Porte Maillot

MICRO AVENUE l'espace spécialiste du Soft.

58/60, avenue de la Grande Armée 75017 PARIS

ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h

BATMAN, STUNT CAR, WEST PHASER, EAGLE RIDER, LODE RUNNER, INDIANA JONES, RICK DANGEROUS, DRAKKEN, BARBARIAN II, PAPERBOY, et toutes les autres nouveautés...

3) A la fête (the funfair).
Ici, vous avez le choix des stands. Si vous trouvez un appareil photo, l'utiliser et le jeter. Si le message "has the penny dropped" vous est livré, servez-vous des pièces pour jouer aux machines à sous (celles qui marchent). Là vous gagnerez des munitions pour un pistolet que l'on trouve dans un autre stand.
De plus il est possible, sur le chemin, de manger une noix de coco.
Au dernier stand "open season", il faut faire du tir aux canards ; la règle est simple : six balles, six canards. Si vous ratez, pas de problème, vous n'avez qu'à aller jouer à "has penny dropped". Si vous réussissez, de magnifiques lunettes de soleil apparaissent. Les prendre. Curieux comme vous êtes, vous avez dû rentrer dans le stand avec la dent, mais, problème, une lumière blanche vous empêche de voir : plus de problème avec les lunettes de soleil, on les porte et c'est fini.
Cet endroit s'appelle "the fun house". Là aussi, on trouve de la nourriture partout. Plusieurs fois au cours de l'exploration de cet endroit, vous rencontrerez le JOKER, tapez-lui dessus jusqu'à ce qu'il parte en courant. Arrivé à "know not bad BATMAN" vous rencontrerez pour un combat final le JOKER. S'il n'est pas pressant, c'est que vous avez oublié de le frapper dans une autre casse. Sinon, tapez-le jusqu'à ce qu'il tombe à terre. Attachez-lui les mains avec les menottes. Il laissera tomber une carte qui vous permettra de passer à travers les grandes cartes décorées d'un Joker. Et surtout, avant de sortir du bâtiment, ne pas oublier de prendre le couteau et de se servir de l'harmonica (sinon vous n'aurez pas 100%, allez donc savoir pourquoi ; c'est sûrement un mélomane). Quand vous sortirez de "fun house" et que vous apercevrez des constructions sur la droite, allez-y (vous n'avez pas le choix), puis montez. Soudain vous distinguerez les pieds de votre ami, attaché tout en haut. Servez-vous donc du couteau et baste !

Je n'ai pas attrapé tout ce que l'on peut trouver (nourriture, éléphant etc.), mais je peux vous donner un truc pour faire de bonnes prises : lorsque vous frappez plusieurs fois un clown, il laisse tomber une sucette ; approchez alors Batman du côté de la casse et tirez avec le boomerang. Il suffit d'attendre le clown au coin de la casse (pas au coin de la rue) et de le frapper. Le tir rapide l'immobilise. Ça marche pour tout le monde...

MSX

TRUCS POUR MSX

(envoi d'Olivier Ernest)

ARMY MOVES 2

Le code pour la deuxième partie est 37215

F1 SPIRIT

Insérez QBERT et F1 Spirit et vous avez accès à toutes les courses. Voici quelques codes pour vous aider dans ce jeu démoniaque :
1) LJJM DBIP LNMJ : vous courez tout seul.
2) GLJD DILE BMJG : vous avez accès au Grand Prix d'Australie.
3) ESCON : F5 = stop.
4) HYPEROFF : course rapide;
5) MAXPOINT : toutes les courses.
6) DEKLKNLEFJJMDNIPLNMJGLKA : toutes les courses.
Je vous conseille, pour réussir, de construire votre voiture vous-même : prenez le sixième moteur, la première carrosserie, les freins du milieu, la première suspension et la troisième boîte de vitesse.

FANTASM SOLDIER

Stage 2 : 2331442341
Stage 3 : 3230031740
Stage 4 : 0795586315
Stage 5 : 09279008227

MAZE OF GALIOUS

Pour le premier monstre, entrez :
6G2V TRB3 UG4F 123N
UL6X VR3F UR3F UR3F
UYT4 OIWI OLS3 0
(Entrez YOMAR pour voir le monstre).

Pour le deuxième, entrez :
TO2R KR37 UG4F 1230
UMLJ VG3F UR3F UR3F
UYTP JIWI OLJO D
(Entrez ELOHIM pour voir le monstre).

Pour le monstre, entrez :
BR2M UR37 UG4F 1230
ULMJ CN3Q UR3F UR3F
UYTP JIWI OLK2 C
(Entrez HAHAKLA pour voir le monstre).

Pour le quatrième, entrez :
6B2F TR5R UG43 U23Q
ULMJ C9SO 2R3F UR3F
UYTP JIWI OLK1 B
(Entrez BARECHET pour voir le monstre).

Pour le cinquième, entrez :
TH2Q TRTX UG43 4230
ULMJ C9SO WR5F UR3F
UYTP JIWI OLK4 6
(Entrez HEOTYMEO pour voir le monstre)

Pour le sixième, entrez :
VB7V 5U3T UG43 423Q
ULMJ C9SO WL63 UR3F
UYTP CIWI OLJ1 1
(LEPHA pour voir le monstre)

Pour le septième, entrez :
TGU6 KU3V UG43 423Q
ULMJ C9SO WLWH VG3F
UYTP CIWI OLK4 B
(NAWABRA pour voir le monstre)

Pour le huitième, entrez :
5S30 V7RH UG43 423Q
ULMJ C9S0 WLWH CN3Q
UYTP CYWI OLK4 3
(ASCHER pour voir le monstre)

Pour le neuvième, entrez :
2G2R 47RA UG43 4Y2Q
ULMJ C9SO WLWH
2YTP CYWI OLK2 O
(XYWOLEH pour voir le monstre)

Pour le dixième monstre, Micro News (le meilleur journal du monde) vous a déjà donné le code, je vous dirai seulement que le mot de passe est HAMALECH.

METAL GEAR

Faites F1 Intruder, puis F1.

TRAIBLAZER

Tapez ce petit programme et vous ne vous tuerez plus en tombant dans le vide :

```
10 BLOAD "TRAIL1", R
20 BLOAD "TRAIL2", R
30 BLOAD "TRAIL3" : FORX=&HA800
TO&&HAB66 : IF PEEK(X)=O
THEN POKEX, 8
40 NEXTX
50 DEFUSR=&H8800:?USR(O)
60BLOAD "TRAIL4", R
Puis Run.
```

NEMESIS 1

Level 1 : faites F1, entrez Hyper ou Momoko.
Level 2 : entrez Chie ou Hyper, si vous avez perdu votre armement.
Level 3 : entrez Akemi ou Hyper.
Level 4 : entrez Syuko ou Hyper.
Level 5 : entrez Chiaki ou Hyper.
Level 6 : entrez Moriko ou Hyper.
Level 7 : entrez Satoe ou Hyper.
Level 8 : entrez Yasuko ou Hyper.
Tous ces codes vous arment pour l'avenir.

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

MSX Center

89 bis, rue de Charenton 75 012 Paris - **Tél. : 43 42 18 54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h
M° Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

SPÉCIAL MSX

99 F
GALAGA
GALAXIAN
BOSCONIAN
MAPPY
DIG DUG
KING'S KNIGHT
CASTLE EXCELLENT
LA CARTOUCHE MSX1
OU 5 TITRES AU CHOIX
POUR 395 F

159 F
SUPER TRITORN
GARYU-O
DARWIN 4078
HYDLIDE (disquette)
LE JEU MSX2
OU 3 TITRES AU CHOIX POUR 390 F

190 F
MX TELX(disquette émulateur minitel)

49 F
JEUX EN SOFTCARDS :
XYZOLOG, THE WRECK,
SWEET ACORN,
LE MANS 2, CHOROQ,
BARNSTORMER,
BACKGAMMON,
FRONT LINE
LE JEU OU 5 TITRES
AU CHOIX
POUR 195 F

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom ..... Je vous commande le matériel suivant : .....
Prénom ....
Adresse ....
Ville ..... Code postal ..... Pour un prix de : ..... F + frais de port
N° tél. ..... Marque d'ordinateur ..... (Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

CARTE AURORE et CARTE PLURIEL ACCEPTÉES EN MAGASIN - CHÈQUES MICRO NEWS ACCEPTÉS
ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

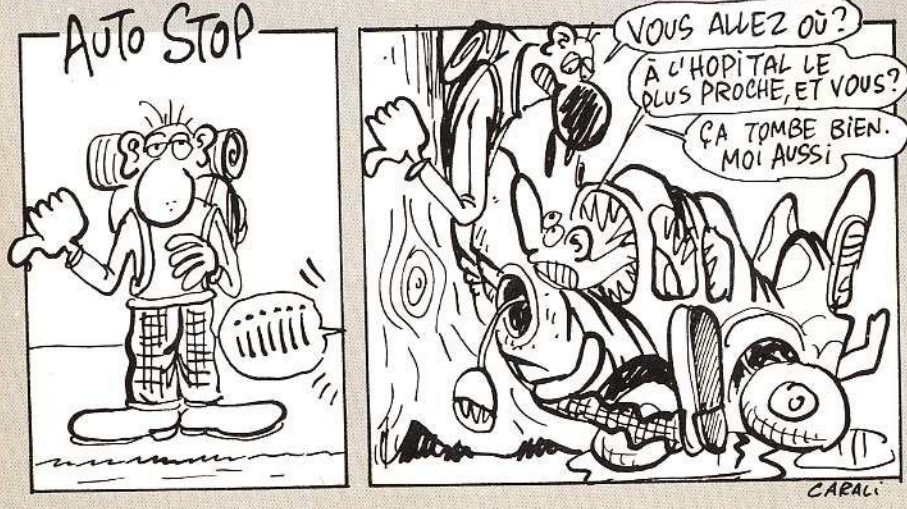
Plusieurs lecteurs qui n'habitent pas la région parisienne nous ont écrit, comme Cédric : "Don't forget the province !" ou Xavier : "Habitant la Martinique, j'aimerais savoir si je peux profiter de tes Bons Plans. Quelles sont les boutiques par correspondance qui font des envois dans les DOM-TOM ?". Pour les lecteurs de province, pas de problème, ils peuvent passer une commande en téléphonant ou en écrivant aux magasins présentés dans cette rubrique ; il suffit de joindre les bons Micro News au chèque de commande et vous obtiendrez les réductions annoncées. Pour les DOM-TOM, il faut écrire aux magasins pour savoir s'ils font des expéditions dans les pays d'outre-mer ; s'ils le font, ils accepteront certainement de vous consentir les remises annoncées si vous joignez vos bons Micro News.

Joé Bonplan

Promotions valables jusqu'au 31 octobre 1989 et dans la limite des stocks disponibles.

3615 YAKA

En attendant le serveur 3615 MICRONEWS, **YAKA "Le serveur utile"** continue de vous ouvrir toutes grandes ses portes. Pour accéder au service spécial du serveur YAKA, vous devez composer le 3615 YAKA*MICRONEWS. Vous serez alors accueilli sur YAKA et un code secret vous sera communiqué qui vous permettra d'accéder au même service par le 3614, sans passer par le 3615 (dans la limite des accès 3614 disponibles) et donc en payant entre 12 et 37 centimes la minute au lieu de 98 centimes (le 3614 bénéficie des mêmes plages d'horaire réduit que le téléphone).
Ce code 3614 étant un cadeau offert par YAKA aux lecteurs de Micro News, nous vous demandons de ne pas divulguer ce code confidentiel (dans votre intérêt, afin que vos accès 3614 ne soient pas saturés), surtout lorsque vous serez sur le serveur en conversation avec des personnes qui sont passées par le 3615.



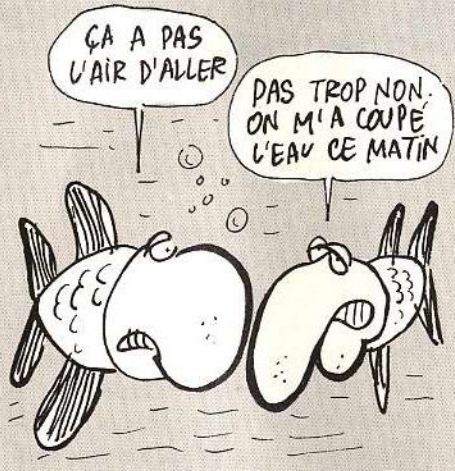
VIDEOSHOP
50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél : (1) 42.86.03.44.
251, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél : (1) 43.21.54.45.
7, rue de l'Eglise. 92200 Neuilly. Tél : (1) 46.40.73.26.
- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance d'**une demi-journée de formation** collective (groupe de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, soit **310 F** au lieu de 350 F. Contactez Mme Jacquesson.
De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique.

PIXISOFT
1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél : (16) 61.23.48.02.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des produits Sega.

JSI/MSX VIDEO CENTER
89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **79 F** au lieu de 99 F.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **Music Module** Philips NMS 1205, soit **450 F** au lieu de 490 F.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **magnétophone MSX Yeno C-683A** d'une valeur de 149 F, soit **89 F.**

COCONUT
13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.
- 1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.

ULTIMA
5, boulevard Voltaire. 75011 Paris.
Tél : (1) 43.38.96.31.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 200 F, sauf pour les cartouches Sega 16 bits pour lesquelles un seul bon sera accepté.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **ordinateur Atari 800 XL** - compatible console XE et déjà vendu à un prix



ultime - soit **209 F** au lieu de 249 F.
- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une **extension-mémoire 512 Ko pour l'Atari ST** en kit (facile à monter), soit **990 F** au lieu de 1090 F.

HAZARDOUS AREA
6, rue d'Aguesseau. 92100 Boulogne.
Tél : (1) 48.25.39.83.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.

2010 ELECTRONICS
71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris.
Tél : (1) 45.49.14.50.
- Pour l'achat de 5 jeux d'occasion vendus à prix réduit, un bon Micro News donne droit à un sixième jeu gratuit, à l'exclusion des jeux Sega et Nintendo. Prix des jeux : Amiga, ST et cartouches MSX : 100 F, disquettes Amstrad et C64 : 70 F, cassettes Amstrad et C64 : 40 F.

TIGER SOFT
16, rue de Marnes. 92410 Ville d'Avray.
Tél : (1) 47.50.09.79.
Attention ! Ne vous déplacez pas, Tiger Soft fait uniquement de la vente par correspondance.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 300 F.
Les offres promotionnelles du n°24 (page 69) sont toujours valables.

ED'EN COMPUTER
102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél : (1) 43.42.22.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une **boîte de rangement** à serrure pour 100 disquettes 5"1/4 ou 80 disquettes 3"1/2 d'une valeur de 139 F, soit 99 F.
- 1 bon micro News accepté pour l'achat d'une **manette Quickjoy 5** (avec alarme incorporée) d'une valeur de 199 F, soit 179 F.

FIRST ELECTRONIQUE
124, bd de Verdun. 92400 Courbevoie.
Tél : (1) 47.89.15.11.
- 1 bon micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exception des offres promotionnelles.
- forfait de 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une **carte disque dur 20 Mo** pour PC TO-16, soit un prix de **2600 F** au lieu du prix déjà promotionnel de 2790 F. ■

LE COURRIER DE Rosie Tournette

Toujours aussi avides de savoir, les microniousiens n'épargnent ni les PTT ni le facteur. C'est très bien ainsi. Si toutefois quelques personnes désespèrent de voir publier leur courrier, qu'ils ne s'impatientent pas et surtout qu'ils ne m'en veuillent pas. Il y a tellement de lettres qu'il est impossible de répondre à tous.

SOS

J'ai un grave problème que personne n'arrive à résoudre. Alors mon ultime chance pour connaître la vérité, c'est vous.
J'ai acheté un Amiga 500 neuf, il y a trois mois. Dès lors, j'ai acheté pas mal de logiciels et à ma grande déception un jeu sur trois ne marche pas. Ils bloquent en pleine partie ou bien durant le chargement. Le pire c'est que j'ai essayé ces mêmes disquettes sur un autre Amiga et ça fonctionne.
Mon ordinateur (Fabrice Nicolle, Nérac)

Votre ordinateur, mon cher Fabrice, n'est certainement pas malade, car votre problème est celui de milliers d'utilisateurs. Le mal peut avoir deux origines : certains jeux ont une protection qui tient compte de la fréquence de rotation du lecteur de disquettes, ce qui veut dire qu'une copie faite sur un lecteur ne marchera jamais sur un autre. Mais le problème avec ces protections c'est qu'elles sont parfois trop pointues et ne reconnaissent même pas la disquette originale. La solution dans ce cas est d'échanger le jeu chez votre revendeur. La deuxième possibilité peut être tout simplement un manque de mémoire RAM de votre ordinateur, dans ce cas une extension reste la meilleur solution.

CONSOLES COMPATIBLES

O toi grand et divin Micro News, toi dont je rêve tous les mois et qui m'attend chez mon libraire !
Mais venons-en à ma question. Est-il vrai que les cartouches Sega et Nintendo françaises sont compatibles avec les modèles belges ?
(Alain Gutner, Bruxelles)

O toi grand et divin lecteur, voici l'histoire une fois pour toute : sache que toutes les cartouches Sega sont compatibles entre elles, quelque soit leur origine. Par contre pour Nintendo, ce n'est pas du tout la même limonade : les cartouches et consoles vendues en Belgique sont conçues pour fonctionner sur des téléviseurs Pal (comme en Angleterre) et ne fonctionneront donc pas en France. Idem pour les cartouches et consoles en provenance du Japon ou des Etats-Unis, conçues elles pour fonctionner en NTSC. Le shopping des cartouches Sega en dehors de nos frontières est donc envisageable bien que dénué d'intérêt puisque les cartouches Sega sortent simultanément dans tous les pays d'Europe, because leur compatibilité ! Par contre la pratique prématurée de l'Europe de 92 pour les cartouches Nintendo est un sport à haut risque que nous vous déconseillons formellement...

SYNTHÉ, PRO & MIDI

Bonjour ma Rosie adorée,
Je voudrais ABSOLUMENT savoir si on peut brancher un synthé Yamaha sur un Amiga 500 et s'il existe un équivalent de Pro 24 sur Amiga. Si on peut brancher le synthé et si Pro 24 existe sur Amiga, je m'achète un 500, sinon je m'achète un ST 1040. Le choix est excessivement difficile, vous êtes mon seul espoir ! Je ne vais quand même pas acheter les deux ! Merci d'avance.
Je te fais plein de bises partout.
(Yan Solo, Saint-Claude)

Et moi je vous dis qu'on peut ABSOLUMENT brancher un synthé sur Amiga au moyen d'une interface midi. Pour le logiciel c'est *Studio 24* qui se rapproche le plus de *Pro 24*. Jusque-là rien ne semble différencier l'Atari de l'Amiga, mais il existe (tout de même) des différences entre ces deux machines : le 1040 dispose d'une interface midi intégrée et d'un méga de RAM, en revanche le 500 est en stéréo... Ça donne à refléchir n'est-ce pas ?

MAESTRO

Salut Micro News,
Je t'écris pour dire que ton journal est génial, mais surtout pour te demander ce que tu penses du logiciel de musique Magic Sound pour CPC 6128. Pourrais-tu me donner la liste des logiciels de musique (création de son, synthèse vocale sans interface...) sur CPC 6128 disquettes et leurs prix ?
Merci d'avance.
(Virginie, Mennecy)

C'est un des grands bienfaits de la micro-informatique que de permettre à tous de pouvoir faire de la musique (sauf quand c'est Doc Amiga et Prof ST qui s'y mettent). Quant à *Magic Sound*, il fait partie des logiciels de musique dont la simplicité d'utilisation limite les possibilités ; c'est un très bon logiciel pour débuter et il vous permettra de vous familiariser avec les principales commandes de ce genre de soft. Dans les plus consistants on trouve *Music Pro*, *Advanced Music System*, *Electronic Music Utility* et *Music Studio*. Ces logiciels se distinguent les uns des autres par de petites différences qu'il serait fastidieux d'énumérer. Leurs prix tournent autour de 300 F selon les revendeurs.

AH QUE OUAIS !

Vénéré Micro News,
Bravo pour votre journal superbranché, hyper osé et vachement cool. J'ai un petit problème avec mon adaptateur Sega. Un faux contact se produit parfois lors du branchement et je dois passer dix bonnes minutes à orienter le fil pour que le courant passe. Puis-je le remplacer et où ? Pourquoi les grandes boîtes comme Ocean, Elite, US Gold ne sortent-elles pas des jeux pour Sega ? Est-ce interdit? Merci. Bises bien placées à Rosie Zounette.
(Olivier Neveu, Chelles)

C'est effectivement (hyper, vachement, super) embêtant d'avoir un adaptateur qui perd le contact. Ceci est dû à une rupture du câble à l'intérieur et rien ne permet d'y remédier. La solution consiste à acheter un autre adaptateur chez votre revendeur, ou par correspondance dans certains magasins. Mais renseignez-vous d'abord sur les prix et faites jouer la concurrence. N'envoyez pas d'argent en liquide, les modalités de paiement vous seront expliquées par les revendeurs.
Quant aux jeux sur Sega, sachez que ce ne sont pas les éditeurs qui choisissent Sega, mais le contraire : les responsables de Sega décident ou non d'adapter certains jeux pour Sega.

PC POUR DUT DANS IUT

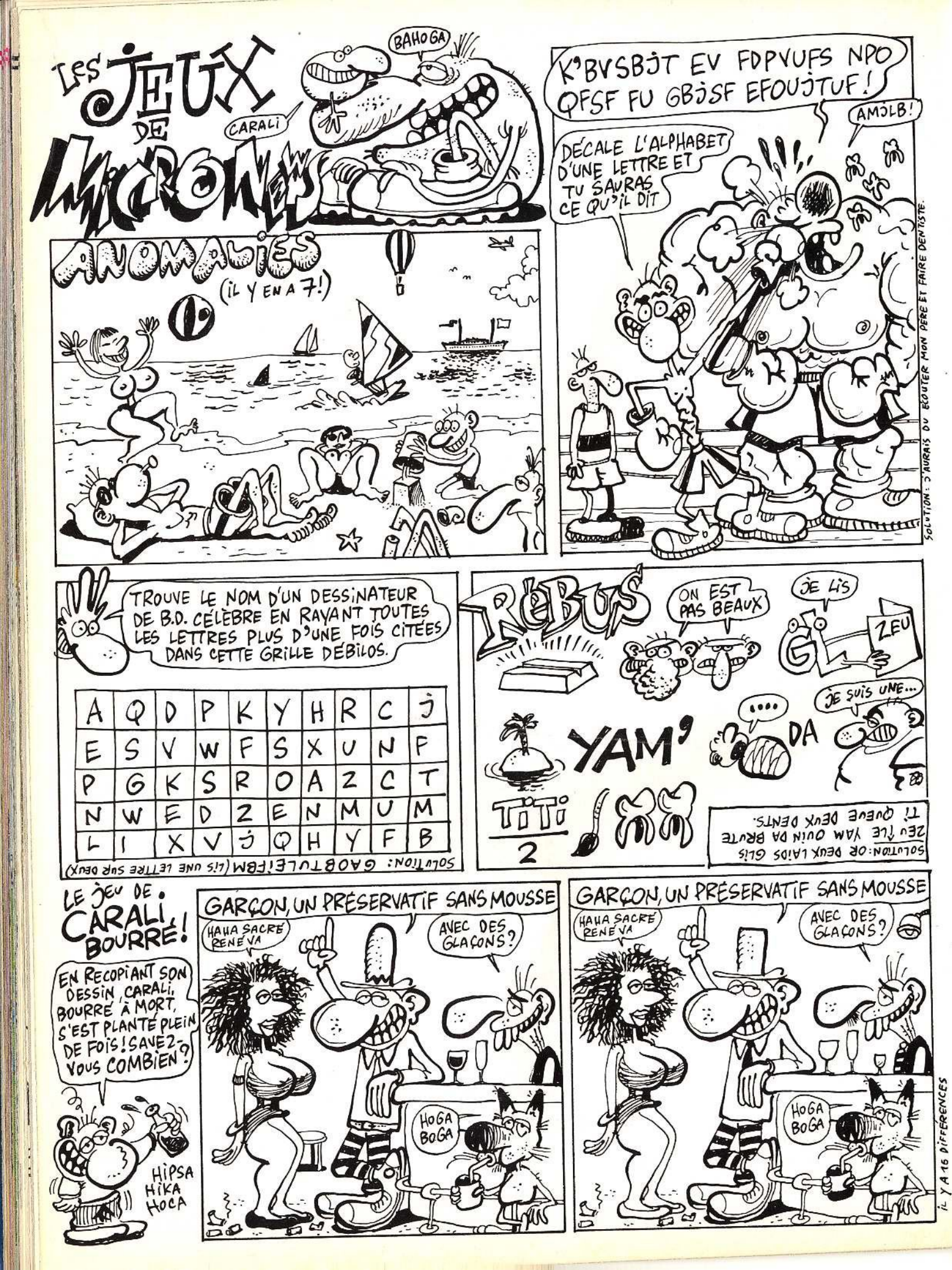
Bonjour à tous,
A la rentrée de septembre je serais dans un IUT pour préparer un DUT en informatique. Je me demande quelle est la meilleure configuration PC pour un prix hyper canon ? N'étant certainement pas le seul de vos lecteurs à se poser la question, j'espère que votre réponse profitera à tous.
Merci d'avance.
(Jocelin Cornet, Outreau)

Tout dépend de l'usage auquel vous destinez votre ordinateur : pour le jeu un 1512 ou un 1640 de chez Amstrad suffit. Toutefois, comme vous allez préparer un DUT (grosse tête), vous voudriez sans doute aller plus loin avec votre machine. Dans ce cas, un disque dur et un méga de RAM deviennent vite nécessaires, mais les prix, que vous voudriez canons, augmenteront en fonction des possibilités de la machine. Malheureusement nous n'avons pas la place de citer tous les modèles existants. Vous devez donc consulter des revendeurs pour avoir un maximum d'informations et faire votre choix en conséquence. Faites jouer la concurrence.

3615 BELGIQUE

Cher Micro News,
Je ne vais pas tartiner sur votre canard, d'autres l'ont déjà fait avant moi. Je voudrais savoir si les programmes en GFA Basic sur ST sont exécutables en GFA Basic sur Amiga ? Sinon pourquoi ?
Peut-on louer ou acheter un minitel en Belgique ? Si oui, pour combien et qui contacter ? Pendant que j'y pense, le fainéant que tu remplaces avait parlé d'un serveur Micro News. Qu'en est-il ?
(Olivier Pirson, Belgique)

Malgré ce qu'en pensent Doc Amiga et Prof ST, il est possible de faire tourner des programmes en GFA Basic de ST sur un Amiga : le langage est le même et les instructions ne changent pas. Il est toutefois nécessaire de procéder à la conversion des instructions spécifiques à l'une ou à l'autre des machines, car les adresses ne sont pas les mêmes. Ceci ne devrait pas poser de problèmes puisqu'il existe une table de conversion qui vous facilitera le travail. Quant au minitel, nous ne connaissons pas les projets de France Télécom en ce qui concerne la Belgique. Il me semble que ce n'est pas possible (sauf si vous passez par des filières pas très recommandables) d'obtenir un minitel en Belgique. Attendez donc que l'Europe se fasse et vous pourrez alors consulter le 3615 MICRONEWS qui sera opérationnel pour Noël.


LES JEUX DE MICRONEWS
BAHOGA
CARALI
ANOMALIES
(IL Y EN A 7!)
K'BVSBJT EV FDPVUFS NPO QFSF FU GBJSF EFOUJTUF!
AMJLB!
DÉCALE L'ALPHABET D'UNE LETTRE ET TU SAURAS CE QU'IL DIT
SOLUTION: J'AURAIS DU ÉCOUTER MON PÈRE ET FAIRE DENTISTE.
TROUVE LE NOM D'UN DESSINATEUR DE B.D. CÉLÈBRE EN RAYANT TOUTES LES LETTRES PLUS D'UNE FOIS CITÉES DANS CETTE GRILLE DÉBILOS.
A Q D P K Y H R C J
E S V W F S X U N F
P G K S R O A Z C T
N W E D Z E N M U M
L I X V J Q H Y F B
SOLUTION: GAOBTULEIFBM (LIS UNE LETTRE SUR DEUX)
RÉBUS
ON EST PAS BEAUX
JE LIS
GL
ZEU
YAM'
....
DA
JE SUIS UNE...
TITI
2
SOLUTION: OR DEUX LAIDS GLIS ZEU ÎLE YAM QUIN DA BRUTE TI QUEUE DEUX DENTS.
LE JEU DE CARALI BOURRÉ!
EN RECOPIANT SON DESSIN, CARALI, BOURRÉ À MORT, S'EST PLANTÉ PLEIN DE FOIS! SAVEZ-VOUS COMBIEN?
HIPSA HIKA HOCA
GARÇON, UN PRÉSERVATIF SANS MOUSSE
HAHA SACRÉ RENÉ VA
AVEC DES GLAÇONS?
HOGA BOGA
GARÇON, UN PRÉSERVATIF SANS MOUSSE
HAHA SACRÉ RENÉ VA
AVEC DES GLAÇONS?
HOGA BOGA
IL Y A 16 DIFFÉRENCES

DES DEVINETTES QUI DEVIENNENT DES OEUVRES D'ART

Vous avez joué à Trivial Pursuit, voici le moment de saisir votre chance et de mettre en valeur une fois de plus vos connaisances. Saisissez votre joystick et jouez à Pictionary®!

Le jeu de société qui est devenu le No.1 des best sellers aux USA a maintenant envahi l'Europe, et l'équipe qui est à l'origine du succés de Trivial Pursuit, vous présente maintenant PICTIONARY. Des heures de plaiser, tout seul ou avec toute la famille, vous sont garanties.

Dans la mème optique du jeu de devinettes, vous devez dessiner vos indices "sur l'écran" en utilisant un pack artistique très simple et spécialement conçu pour ce logiciel.

Avec 2,500 différentes questions, allez-vous déconcerter vos amis avec vos griffonnages?

Disponible sur:
IBM PC • Amiga • Atari ST • Commodore 64 cassette et disc • Amstrad cassette et disc, et Spectrum

Publié par Domark

Distribué par **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Programmed by Oxford Mobius

© Pictionary Inc., WA 98109 PICTIONARY ® is the registered trade mark of Pictionary Inc. USA

DOMARK

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente

CONSOLES

ALTERED BEAST

Zombie Olympique

A l'époque où l'Empire romain dominait le monde, votre pauvre carcasse de légionnaire se morfondait six pieds sous terre. Vous luttiez jour et nuit contre une armée de vers bien décidés à vous mettre les os à nu. Ce pénible état aurait pu durer une éternité, si les dieux n'en avaient décidé autrement...

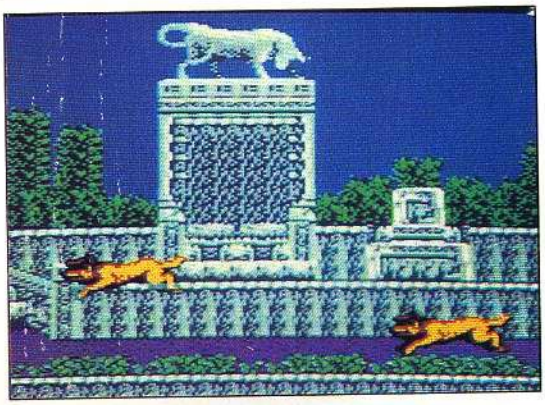
Scoop en provenance directe de l'Olympe : on vient d'enlever Athéna. Cette magnifique créature est la fille de Zeus. Son cher papa, le big boss du panthéon grec, était selon la légende une tête de cochon qui faisait régner sur terre son ordre et sa justice, maniant la foudre aussi facilement que d'autres le fouet. Seul un fou a pu perpétrer un tel sacrilège.

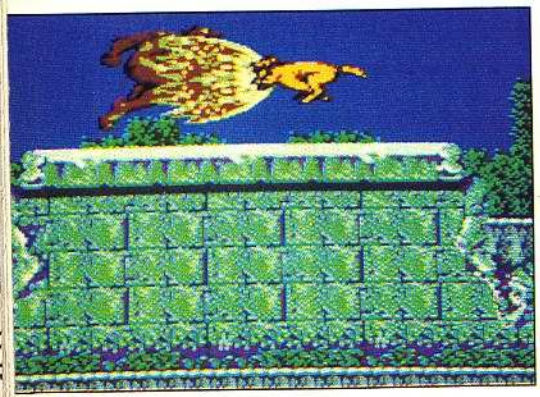
L'enlèvement d'Athéna a déclenché un raffut du tonnerre chez les tenants de l'éternité. Mais même les divinités ont leurs faiblesses, comme de répugner à se salir les mains. Comme d'habitude en pareil cas, un volontaire est désigné d'office. Bing ! Dans un bruit de tonnerre, Zeus vous propulse hors de la tombe. Il vous explique rapidos la situation et ce qu'il attend de vous. Avant de vous lâcher dans la nature, il vous remet en état et vous dote de pouvoirs très spéciaux que possèdent aussi, malheureusement, les ravisseurs. Le jeu va vous entraîner alors dans quatre tableaux démoniaques.

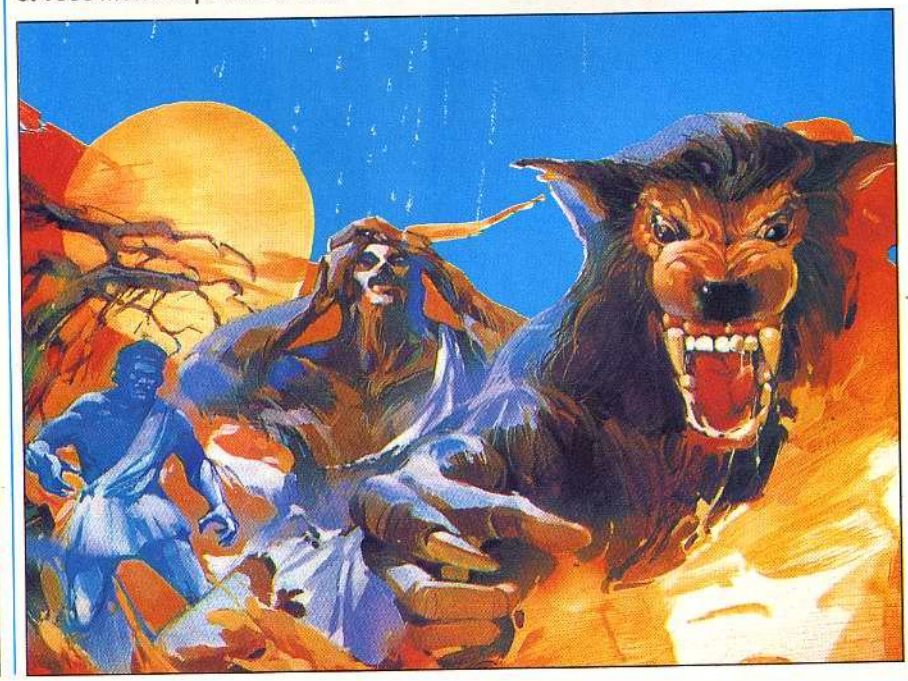
A peine remis sur pied, vous devez déjà en découdre avec des zombis venus du fin fond de l'horreur. Ces morts-vivants sont pleins de vie, n'hésitez pas, d'un coup de pied, à les remettre à leur place. Par vagues déferlantes, ils essayent de vous renvoyer dans l'au-delà. Un terrible combat s'engage, mais vous disposez d'une arme secrète que le mari de Junon vous a gracieusement octroyée : lorsque vous détruisez ces débris de l'Enfer, une boule bleue s'échappe de leur dépouille. Elle contient l'esprit de l'adversaire et vous métamorphose en entité invincible. Dans la première partie, l'assimilation de deux boules multiplie par deux votre masse musculaire et l'efficacité de vos attaques. Tout au long de votre parcours vous subirez ce genre d'avatar et deviendrez loup-garou, dragon ou tigre. Une bonne dose de difficulté, des décors bien réalisés et une grande variété de monstres font de ce jeu un bon logiciel d'action.

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.







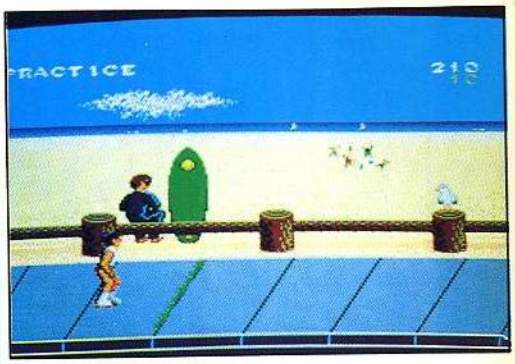
CALIFORNIA GAMES

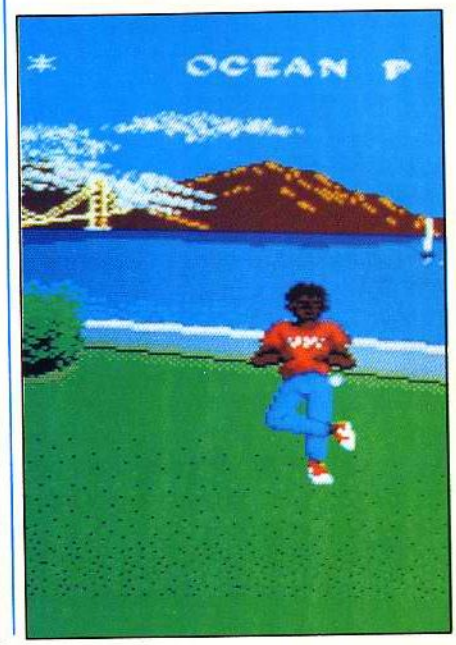
Révisez Vos Classiques !

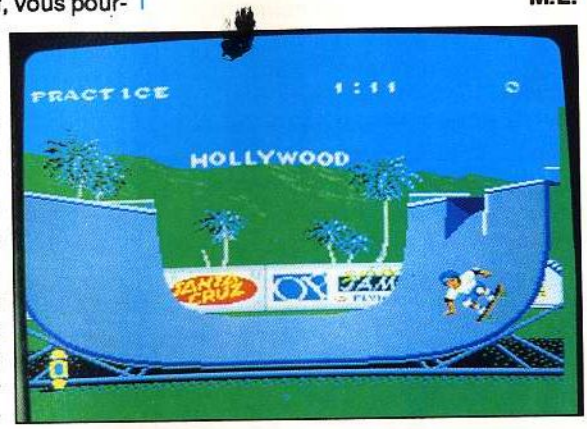
L'adaptation sur console de ce grand succès n'a rien à envier aux versions précédentes... Les habitués retrouveront avec plaisir les six épreuves qui ont fait la renommée de ce logiciel : skateboard, patin à roulettes, surf, vélocross, footbag (jonglage avec une balle) et frisbee. Un cocktail qui a comme un petit goût de vacances ! Si vous êtes nul en surf, vous pourrez toujours vous rattraper au frisbee ou au skateboard car les épreuves sont très variées, ce qui met les joueurs à égalité de chances et augmente nettement le plaisir des parties entre copains (huit joueurs peuvent ainsi s'affronter). Comme toujours dans les productions Epyx, chaque épreuve est agrémentée de petits gags (requins qui tournent autour du surfer, patineuse qui trépigne sur le sol après un échec, ou jeune fille qui secoue la tête d'un air dépité après avoir raté le frisbee). Quant à ceux qui ne connaissent pas encore *California Games* (mais comment peut-on vivre ainsi ?), ne ratez pour rien au monde ce grand classique. A découvrir d'urgence !

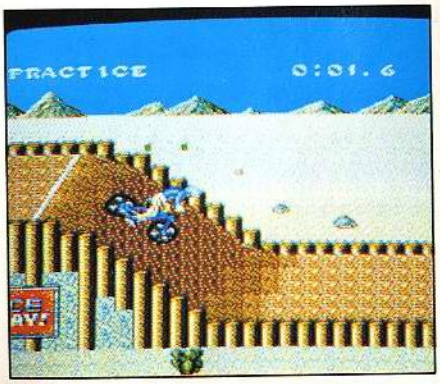
Cartouche Epyx pour la console Sega.

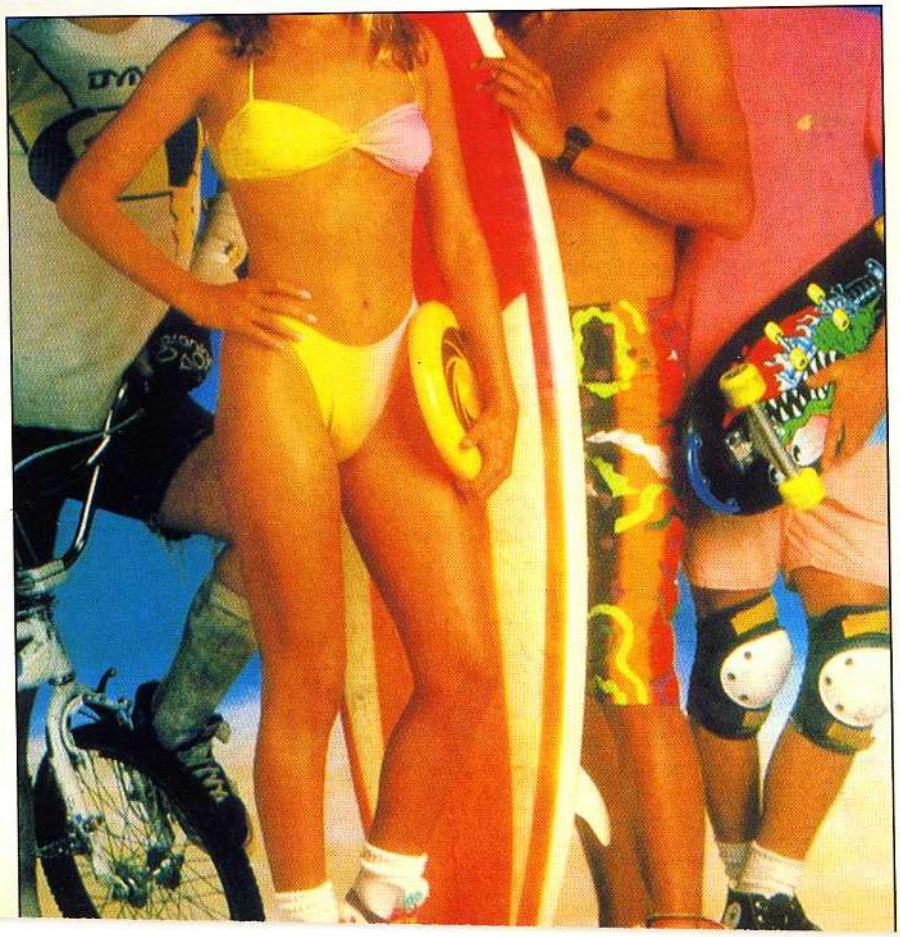
M.L.











MICKEY MOUSECAPADE

Un Joystick Pour Deux

On peut dire que Mickey et Minnie ont l'oreille fine, puisqu'ils sont capables d'entendre un appel au secours émanant d'un de leurs amis, alors que pour retrouver celui-ci il leur faudra traverser une maison, un océan, une forêt, et emprunter un bateau pirate, ce qui nous fait tout de même une sacrée distance. Mais mieux vaut laisser son esprit logique au vestiaire, puisque c'est dans le monde magique de Walt Disney que se déroule cette aventure de la célèbre souris à la voix énervante.

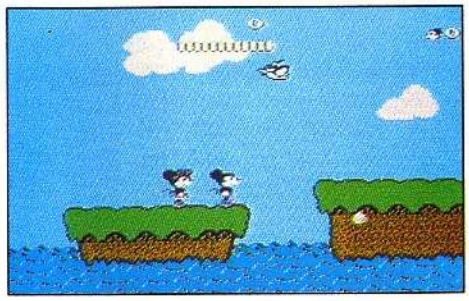
Vous dirigez simultanément Mickey et Minnie à travers les niveaux de jeu indiqués plus haut. Bien entendu, des adversaires vont tenter de freiner votre progression : qu'il s'agisse de chats, de sorcières, de crocodiles, de plantes carnivores, ou de balais comme évadés de L'Apprenti Sorcier, ces empêcheurs de tourner en rond ne vous laisseront pas une minute de répit.

D'autant plus que vous perdez une vie à chaque fois qu'un des deux personnages est touché. Il faut donc prendre garde à ne jamais laisser Minnie traîner derrière (ah ! ces femmes !). Le charmant petit couple peut sauter par-dessus les obstacles ou les monstres, mais ceci n'offre qu'une protection temporaire. Seule solution pour se débarrasser définitivement des ennemis qui s'en prennent à nos héros : fouiller les différentes pièces à la recherche d'étoiles pouvant servir de projectiles. Ces étoiles se trouvent dans des coffres, dans lesquels on trouve également les clés qui permettent d'ouvrir l'accès aux niveaux supérieurs. Les deux souriceaux doivent parcourir tous les niveaux ensemble, car si Minnie disparaît, Mickey, faisant preuve d'une fidélité à toute épreuve, devra la retrouver avant de passer au niveau supérieur.

Ce jeu de plate-forme assez classique se distingue par le fait que l'on contrôle deux personnages à la fois, ce qui oblige à mettre au point des tactiques un peu particulières et apporte un peu de renouveau au genre.

Cartouche Capcom pour la console Nintendo.

M.L.



BOMBER RAID

Saint-Ex & Co

Prenez votre envol pour la mission la plus délirante de votre jeune carrière de pilote et rejoignez les as de l'aviation dans la légende du ciel. Vous allez piloter un bombardier dernier cri, un dangereux oiseau à l'armement sophistiqué. Poussez sur le manche et enclenchez la première, la piste d'envol vient à peine de fondre sous votre train d'atterrissage qu'une escadrille ennemie vous tire dessus. Vous disposez d'une puissance de tir illimitée mais de seulement trois chapelets de bombes. Heureusement des pastilles de puissance apparaissent et modifient votre armement et votre vitesse, puis vous permettent d'obtenir des avions supplémentaires.

Cinq missions de plus en plus dures vont vous demander des réflexes d'enfer et une bonne dose de sens stratégique, car vous devrez déployer du mieux possible votre escadrille de chasse. De plus, le nombre et la variété d'ennemis à abattre sont impressionnants et sauver sa peau réclame une habileté peu commune - mais que ne ferait-on pour devenir un héros !

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.

OPERATION COUP DE " POINTS"!

GAGNEZ DES POINTS AVEC CHAQUE ACHAT

ECHANGEZ VOS ANCIENS JEUX CONTRE DES POINTS

ECHANGEZ VOS POINTS CONTRE DE NOUVEAUX JEUX

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

TEL : 45. 49. 14. 50.

NINTENDO

CONSOLE DE BASE + SUPER MARIO BROS **990,00F**
PISTOLET **299,00F**
FAMILY FUN-FITNESS
LE TAPIS + 5 JEUX **595,00F**
POIGNEE NES ADVANTAGE **395,00F**
190,00F
POPEYE
DONKEY KONG
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION **290,00F**
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS

EXCITEBIKE **310,00F**
ICE HOCKEY
MACH RIDER
WRECKING CREW

330,00F
GRADIUS
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
PUNCH OUT

360,00F
GOONIES II
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID

LEGEND DE ZELDA **390,00F**

SERIE PISTOLET
310,00F
WILD GUNMAN
HOGAN'S ALLEY
DUCK HUNT
NOUVEAUTES
GUN SHOE

NOUVEAUTES
390,00F
SUPER MARIO BROS II
Nouveautés à paraitre, nous consultez

SEGA

MATERIELS SEGA
CONSOLE + HANG ON **990,00F**
PHASER + 3 JEUX **349,00F**
LUNETTE 3 D **290,00F**
CONTROL STICK **149,00F**
RAPID FIRE **99,00F**

MEGA CARTRIDGE 259,00F
CHOPLIFTER, BLACK BELT, THE NINJA, WONDER BOY, ZILLION ACTION FIGHTER, WORLD GRAND PRIX, KUNG FU KIDD, ZILLION II, GREAT GOLF, GREAT BASKET BALL, BASE BALL, POWER STRICKE, SHANGAI, FANTAZY ZONE, PRO WRESTLING, ALEX KIDD, QUARTET, SECRET COMMAND, ASTRO WARRIOR/PIT POT, ENDURO RACER, GLOBAL DEFENSE, WORLD CUP SOCCER GREAT FOOTBALL, AZTEC ADVENTURE, PENGUIN LAND, VOLLEY BALL

POUR PHASER
259,00F
SHOOTING GALLERY, RESCUE MISSION, GANGSTER TOWN,
299,00F
*RAMBO III
MISSILE DEFENSE

CARTES SEGA 199,00F
MY HERO, TEDDY BOY, SUPER TENNIS, F -16 FIGHTER, GHOST HOUSE, TRANSBOT, BANK PANIC, SPY VS SPY

TWO MEGA CARTRIDGE 299,00F
OUT RUN, ROCKY, ZAXXON 3 D, ALEX KIDD II, AFTER BURNER KENSEIDEN, GOLVELLIUS, DOUBLE DRAGON, FANTASY ZONEIII, Y'S SPACE HARRIER, FANTASY ZONE II, ALIEN SYNDROME, WONDER BOY II, SHINOBI, THUNDER BLADE, R-TYPE, CAPTAIN SILVER, MONOPOLY, LORD OF THE SWORD

NOUVEAUTES 299,00F
RASTAN, TIME SOLDIERS, ALTERED BEAST, RAMPAGE, *ALEX KIDD HIGH TECH, *AMERICAN BASEBALL, *AMERICAN PRO FOOTBALL, *WONDER BOY III, VIGILANTE, CALIFORNIA GAMES, BOMBER RAID, CYBORG HUNTER
*A paraître

POUR MEGA PLUS CARTRIDGE 399,00F
PHANTASY STAR, MIRACLE WARRIORS

POUR LUNETTES 3 D 299,00F
POSEIDON WARS 3 D, SPACE HARRIER 3 D, OUT RUN 3 D, MISSILE DEFENSE 3 D, ZAXXON 3 D, BLADE EAGLE 3 D, MAZE HUNTER 3 D

ATARI 2600

CONSOLE ATARI 2600 + 1 JEU **490,00F**
PADDLE (poignée ronde) **149,00F**
PADDLE + 1 JEU WARLORDS **199,00F**

JEUX POUR PADDLE **149,00F**
STAR RAIDERS , STREET RACER, WARLORDS, KABOOM, STAR WARS, BREAKOUT, BACKGAMON

149,00F
WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCk'N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK, SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, TENNIS, PITFALL, DRAGSTER, SKING BOXING, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, SOCCER, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST, DIG DUG, MS PAC MAN, POLE POSITION, PHOENIX, MOON PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP, VOLLEYBALL, RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER, MOONSWEEPER, ATLANTIS, DEMON ATTACK

199,00F
CALIFORNIA GAMES, SUMMER GAMES, WINTER GAMES HERO, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING, BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID II, BUMP'N JUMP, KUNG FU MASTER, KUNG FU SUPERKIEKS

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE
à retourner après l'avoir rempli à :
2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Frais de port 20F
Titre.....F machine + 50F
Titre.....F TOTAL .....F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....
N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque □ ou mandat □ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

CASINO GAMES

Hey Gambler !

Premier et dernier avertissement : les imprudents qui se lanceront tête baissée dans Casino Games perdront jusqu'à la respectueuse considération de leurs consoles !

Mais si vous persistez, passez d'abord à l'accueil où une superbe blonde vous demandera si vous disposez d'un compte. Evidemment pas. Donc la vamp vous alloue d'autorité 500 dollars et tous ses voeux de bonne chance. Ne commettez pas l'erreur de vous lancer dans une partie de poker ou de blackjack. Essayez le jackpot, il vous permettra peut-être de grossir votre pactole. Il vous est loisible ensuite, soit d'affronter un ou une adversaire au poker, soit de jouer au blackjack ou au baccara.

Pour ceux que l'ambiance guindée des tables à cartes indispose, il peuvent retrouver l'atmosphère sans chichis des bistrots de quartier : un flipper génial dont l'animation, les bruitages et les degrés de difficulté (il y en a trois) enchanteront plus d'un fondu.

Fidèles à leur réputation, les concepteurs de Sega ont fait preuve de compréhension envers les acheteurs, car pour le prix d'une seule cartouche vous avez cinq jeux différents, sans parler du flipper qui constitue l'attraction essentielle. Alors pourquoi se priver ?

Cartouche pour la console Sega.

M.K.

CYBORG HUNTER

Chasseur De Bécanes

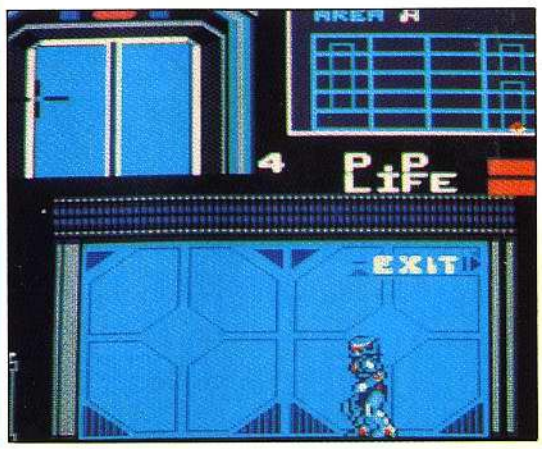
En l'an 2242, l'innommable Vipron et sa horde de cyborgs menacent de contrôler l'Univers. Pour en faire quoi ? Personne ne le sait, d'ailleurs personne ne se préoccupe de cet aspect de la question ; l'essentiel pour le moment est de trouver un gladiateur galactique capable d'affronter Vipron et ses sbires mécaniques. Mais où trouver cet oiseau rare ? Ah mais attendez, je crois que j'en tiens un... Vous, oui vous, cher lecteur ! Ne me regardez pas comme si j'étais subitement devenu fou, je vous connais bien, vous êtes un virtuose du joystick. Votre nom est Paladin et vous êtes le chasseur de primes le plus courageux de la galaxie. Alors ne faites pas le modeste ! Lisez plutôt ce qui suit et vous serez fixé.

Votre mission est de vous infiltrer dans la forteresse redoutable de Vipron et de vous frayer un chemin à travers sept zones infestées de cyborgs. Chaque zone comporte cinq étages que vous devez explorer à la recherche d'objets pouvant vous servir à traverser la zone suivante. A chaque fois un ascenseur sera à votre disposition. La belle Adina, votre contact au Quartier Général, ne cessera de vous prodiguer de précieux renseignements. Ecoutez-la bien : elle peut vous sauver la vie. Au début de la chasse vos seules armes seront vos poings et votre habileté à survivre aux assauts meurtriers des gardes cyborgs. Au cours de vos déplacements, vous trouverez des armes et quelques accessoires dont vous saisirez vite l'utilité. Votre mission prendra fin quand vous aurez éliminé Vipron qui se trouve dans la zone G.

Vous voilà donc paré pour une aventure excitante. Vous n'avez pas fini d'arpenter les couloirs de *Cyborg Hunter* de sitôt, car tout y est bien pensé et bien conçu. Que ce soit le graphisme précis, l'ergonomie parfaite ou l'intérêt du jeu. Même les méchants y sont attirants. Soyez donc attentif et rapide, car un chasseur sachant chasser sait chasser etc.

Cartouche pour la console Sega.

M.K.



VIGILANTE

Coup De Pompe

Maria, Maria où-es tu ? Votre lamento résonne à travers la ville. Vous errez comme une âme en peine depuis que les ignobles Rogues, bandits néopunks aux crêtes tranchantes comme des lames de rasoir, ont enlevé votre dulcinée. La haine croît en vous, une vengeance immédiate s'impose.

Bien décidé à la délivrer coûte que coûte, vous allez les affronter sur leur propre terrain : la rue.

Un point d'importance a échappé à ces brutes épaisses dont la cervelle baigne dans un océan de bière : vous êtes le vigile. Votre renommée n'est plus à faire depuis que vous dirigez le plus célèbre comité d'autodéfense du pays. Les fous, les inconscients ! S'attaquer à l'être qui vous est le plus cher au monde, c'est carrément un suicide collectif ! Le cœur battant, avec pour seule arme vos poings et votre maîtrise exceptionnelle du kung-fu, vous partez à l'assaut du QG des ravisseurs.

Seul contre tous, vous pénétrez en territoire ennemi ; sans perdre une seconde ces asociaux vous sautent à la gorge. Spécialistes de la prise d'étranglement, ils ne vous feront pas de quartier. Alors veillez au grain. Un bon coup bas bien assené et hop ! vous les envoyez voltiger dans le caniveau. Au début de votre parcours du combattant, vous verrez sur le sol un nunchaku qui vous permettra de briser membres et crânes à gogo. Pendant cette traque, vous devrez parcourir les rues de la ville, vous frayer un chemin

dans une décharge, dégommer des étrangleurs sur un pont, investir le centre-ville et enfin éclater le reste de la bande sur un chantier. Si vous arrivez sauf à la fin de ce voyage au bout de l'enfer, vous affronterez en combat singulier le Grand chef. C'est l'ultime épreuve, atomisez-le et la tendre Maria retrouvera la liberté.

Malgré un scénario classique, cette cartouche est excellemment réalisée et vaut largement les adaptations déjà parues dans le monde des A (Atari, Amiga et Amstrad).

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.

LE FRAPPÉ DE LA MICRO à testé pour vous

Hé, les mecs ! C'est moi le frappé ; vous voulez savoir comment j'en suis arrivé là. C'est simple, j'ai testé ALTERED BEAST. Ce jeu commence...

...Dans la joie et l'allégresse en attrapant des petits ballons...

Hop!

Hop!

...Puis on passe très vite à l'état de loup-garou crachant des flammes du bout des doigts, ce qui est très pratique...

...pour griller les immondes raclures qui vous agressent...

Alors ! On fait moins les marioles ?

Puis de fil en aiguille, on prend l'apparence de diverses créatures qui crachent toutes du feu...

...Pour atteindre l'état d'homme-tigre, également abomé au GAZ DE FRANCE...

...Mais au moment où j'allais me transformer en ALTERED BEAST, une fée échappée d'un autre logiciel m'est apparue

Oh ! le joli petit éléphant rose !

éléphant rose ??

...Cette andouille m'a alors jeté un sort et je me suis retrouvé dans mon état de grenouille.

Ta Tsoin

Pop

BREF !

J'avais déjà les doigts brûlés par les flammes, alors ce vieux gnafron d'AGGAR m'a terminé à la poêle avec de lait et du persil !

Merci MICRO NEWS !

J.F.RUGE

• DEPOT-VENTE
• MATERIELS
ET LOGICIELS D'OCCASION
TOUTES MARQUES

• PRIX CANONS
• NOUVEAUTES
TELEPHONEZ-NOUS !

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ
43.42.18.54

MSX Computer

89 bis, rue de Charenton
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h 75 012 Paris
M°Ledru Rollin Gare de Lyon

MSX

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720K
+ digital. d'images intégré
+ logiciel de traitement d'images
6 490 F

DES NOUVEAUTES

The Games Collection N°1	
33 jeux K7	**259 F**
D	**299 F**
CD	**319 F**
• Bientôt The Games Collection n°2	
• Icari Warrior MSX2 (C)	**310 F**
• Testament MSX2 (D)	**290 F**
• Golvellius (C)	**260 F**
• **DES NOUVEAUTES ATTENDUES**	
• **TOUTES NOS PROMOTIONS**	

AMIGA

PRIX CANON

• Amiga 500 + péritel + cadeau	
• Extension mémoire A501	**1 390 F**
• Lecteur de disquettes 3 "/2	**1 290 F**

LOGICIELS

- Batman
- New Zealand Story
- Silkworm
- Indiana Jones

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	**695 F**
Aégis Sonix	**470 F**

NOUS CONTACTER

SEGA

Console SEGA + 2 poignées + Hang-On
990 F
JEUX NOUS CONTACTER

ATARI

PRIX CANON

Atari 520ST

- Rick Dangerous
- Ext. Populos
- Drakkhen
- Xenon II

PERIPHERIQUES

Moniteur couleur Philips 8832 (600x285)	**2 290 F**	Imprimante MPS 1500 couleur	**2 290 F**
Moniteur couleur Philips 8801 (360x285)	**1 790 F**	Manette Quick Joy 3 Tir automatique, microswich	**Promo**
Imprimante MPS 1230 mono	**1 550 F**	Manette Quick Joy 5 + compteur	**Promo**
		Tapis pour souris	**55 F**

CONSOLE NEC

POUR LA CONSOLE ET LES JEUX APPELEZ-NOUS!

CATALOGUE COMPLET GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE

Dans la limite du stock disponible

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à J.S.I. - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - Tél. : 43.42.18.54

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque de l'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....

Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de J.S.I.
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées en magasin - Chèques Micro News acceptés

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

SAMOURAÏ MICRO

Scène de ménage

Nous ne savons pas ce qu'il s'est passé entre Rosie Zounette et Samouraï Micro (et ça vaut peut-être mieux...) mais toujours est-il que ce mois-ci, lui aussi s'est fait jeter de sa rubrique (voir l'édito) et que c'est Rosie Zounette en personne qui répond ici à une lettre d'un lecteur.

HIC DE NEC

Salut Rosie ! Je ne vais pas te dire que ton journal est super génial, car on doit te le dire assez souvent ! Je voudrais savoir si tu vas parler un peu plus des consoles 16 bits et si l'on peut t'envoyer des "Top Secret" sur des jeux pour la console NEC ? (J'ai fait celui de Chan & Chan et je n'ose pas l'envoyer). Je sais que tu parles pas mal des consoles 16 bits mais pourtant tu pourrais faire plus de tests détaillés sur la NEC, la Sega ou la Konix, avec au moins deux photos pour chaque jeu. Je compte sur toi pour tester au moins deux jeux NEC par numéro. Autrement, j'aimerais savoir si un jeu tiré du dessin animé "Dragon Ball" a été réalisé sur une machine (n'importe laquelle, mais cherche plutôt sur une console japonaise). J'aimerais aussi savoir si Samouraï Micro parlera de la console Konix, car comme elle n'est pas japonaise un doute plane sur mon esprit !
(Fil & Deb)

Jusqu'à présent les consoles **NEC** n'étaient pas disponibles à la vente en France et c'est pourquoi nous avions un peu ralenti nos tests de jeux NEC. En effet, à quoi cela sert-il de parler de choses que personne ne peut se procurer ? C'est un peu comme manger devant quelqu'un qui a faim...

Le premier qui consola...

N'avions-nous pas été les tous premiers à parler de la console NEC dans le numéro 10 de mai 88 ? Mais il y avait à cette époque un tel décalage entre nos articles et la réalité des machines et jeux disponibles en France que nous avons décidé de nous calmer un peu, avant tout pour les nouveaux lecteurs qui prennent le train en marche et risquent de ne plus rien y comprendre. Par exemple, *Victory Run* et *Kung-Fu* ont été testés dans le n°10, *R-Type* dans le n°11, *Chan & Chan* : n°12, *Alien Crush* : n°15, *Galaga* : n°16, *Noriko* et *Space Harrier* : n°21, *Son Son 2* : n°22. La plupart du temps, il y avait au moins deux photos par jeu ; *R-Type*, par exemple, est testé sur presque deux pages avec six grandes photos !

Tous ces jeux viennent seulement d'arriver en France par le biais d'un distributeur (Guillemot). Etes-vous prêt pour une bonne nouvelle ? A partir du prochain numéro, les jeux NEC seront testés dans chaque Micro News, puisqu'on peut désormais les acheter en France ! Avec de belles photos bien entendu ! Et vous pouvez également nous envoyer des "Top Secret" sur la console NEC ; le seul hic de NEC c'est que nous n'avons pas de jeux NEC à vous offrir pour le moment (ça peut évoluer), aussi n'oubliez pas de nous indiquer les anciens numéros de Micro News susceptibles de vous intéresser ou bien un jeu sur une autre machine.

Konix soit qui multi y joue !

Pour la console **Konix Multi-System**, c'est simple : elle n'est toujours pas disponible, ni en France ni ailleurs. Elle devrait être présentée au PC Show de Londres fin septembre, et son prix serait de £199. Voici pour la première fois la liste des dix éditeurs qui se sont engagés à développer sur la console Konix : Electrocoin, Empire, Krisalis, Llamasoft, Logotron, Micro'ids, Ocean, System 3, Titus, Vivid Image. De plus, Konix vient de créer son propre label de jeux, Konix Software, consacré uniquement à la console Multi-System. Konix Software sera contrôlé par une division appelée Creative Design Software, qui travaillera avec des sociétés de développement indépendantes. Cinq titres Konix sont déjà prévus : *Bikers* (qui sera livré avec la console), *Revenge of Starglider, Rotox, Tunnels of Doom,* et *Konix Chess*, un jeu d'échecs qui ne devrait pas être triste puisqu'on pourra y jouer avec la chaise hydraulique ! Si Konix tient ses promesses, vingt-quatre jeux devraient être disponibles le jour de la sortie de la console. Pour Samouraï Micro, nous ne pouvons pas encore dire si c'est lui qui "héritera" de la console Konix.

Tout est méga sauf la garantie

Pour la console **Sega 16 bits Mega Drive**, c'est exactement le même problème que

pour la NEC. Nous avons été les premiers à vous la présenter - dans le numéro 17 de janvier 89 où nous annoncions déjà : "1989, année des consoles" - et nous avons testé deux jeux à ce jour (*Space Harrier 2* dans le n°17 et *Super Thunder Blade* dans le n°21). L'importation officielle de cette console se fera en France en avril ou mai 1990, commercialisée par Virgin Loisirs. Ce sera alors une console adaptée au standard français de télévision (Secam), livrée avec une prise péritel et la garantie habituelle. Le prix de cette console devrait à notre avis tourner aux alentours de 1500 F. Depuis peu, certains magasins parisiens importent des petites quantités de consoles Mega Drive, disponibles aux alentours de 2500 F. Il s'agit là d'importations parallèles qui n'ont pas, vous vous en doutez, la bénédiction de Virgin Loisirs qui vient même d'envoyer des messages à tous les journaux pour préciser que *"ni Virgin Loisirs, ni Sega Enterprises LTD ne peuvent être tenus pour responsables, à quelque titre que ce soit, des éventuelles modifications apportées à l'appareil par des tiers, des problèmes d'adaptation ou des défectuosités de ces appareils. Aucune aide ne pourra être apportée aux acheteurs de ces appareils".*

L'importation parallèle est depuis longtemps un phénomène fréquent en micro-informatique, certains passionnés préférant payer plus cher un appareil plutôt que d'attendre son arrivée officielle.

NEC et Sega s'en lavent les mains

La situation est différente avec la console NEC, en ce sens qu'aucune importation officielle de cette console n'est pour l'instant prévue par NEC en Europe. On notera également que NEC Corporation a récemment fait paraître dans la presse anglaise une annonce similaire à celle de Sega, afin de bien préciser qu'elle n'assume aucune sorte de garantie pour ces consoles. Si vous achetez une console NEC ou une Sega 16 bits, c'est donc le revendeur qui assurera lui-même la garantie. Jusqu'à présent, ces consoles fonctionnaient uniquement sur des moniteurs (pas sur des téléviseurs) puisqu'elles sont au standard japonais NTSC. Le distributeur Guillemot travaille actuellement à la mise au point d'un adaptateur péritel pour les consoles NEC ; nous vous tiendrons au courant de cette évolution. Pour *Dragon Ball*, nous ne sommes pas au courant pour l'instant.

MSX : LES FEMMES ET LES ENFANTS D'ABORD !

Vous avez été très nombreux à nous envoyer des listings pour MSX1 ou 2, il y a de cela pas mal de temps. Ces listings sont actuellement testés par Jean Merly - capitaine au long cours du MSX, auteur du listing "20 000 K sous les mers" paru dans MSX News n°3 - qui les passe au crible d'une sélection rigoureuse. Les meilleurs programmes seront compilés sur des disquettes **"MSX Forever"**, vendues directement par correspondance à des prix sympas. Les lecteurs sélectionnés seront récompensés (nous les contacterons personnellement).

Hardis moussaillons ! Le navire MSX n'a pas encore coulé puisque le capitaine Merly veille au grain !

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 19 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

PRATIQUE DU MSX2

par Eric Von Ascheberg

NOUVEAU PRIX !

255 PAGES : TOUT SUR LE MSX2 !
125 F AU LIEU DE 185 F (FRAIS DE PORT INCLUS) !

Sommaire : le système MSX, les slots et le memory mapper, le BIOS, les variables système et les hooks, le processeur graphique V9938, les applications types, annexes.

Pour recevoir "Pratique du MSX2" par retour du courrier, envoyez un chèque de 125 F à l'ordre de : Sandyx, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

PORT GRATUIT

N°6 L'Archimedes - Le spectre d'Hebdogiciel.
N°7 Spécial cahier technique - Micro-serveurs.
N°8 Dossier piratage - L'image numérique.
N°9 Piratage - Le sida informatique - Assembleur.
N°10 Les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.
N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !
N°12 Spécial vacances : des jeux + 200 news Atari !
N°13 ..... ÉPUISÉ .....
N°14 ..... ÉPUISÉ .....
N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga !
N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !
N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.
N°18 Les secrets de Dragon's Lair - Spécial Top Secret.
N°19 Freeware : les jeux gratuits - 1er jeu sur CD-Rom -
N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.
N°21 Consoles : Super Thunder Blade, SuperMario 2, etc.
N°22 Iron Lord : la baston ! - Rosie Zounette - Zelda 2.
N°23 Spécial été, 100 jeux testés - Roman-photo Carali.
N°24 Indiana Jones, Tintin sur la Lune, Xybots, Nintendo.
N°25 Bargon Attack, Atari STE, Xenon2, West Phaser.

CADEAU !

Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

☐ Je vous commande les numéros suivants :
..... x 20 F (25 F à partir du n°23)= ..... F.
Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. rajoutez 10 F par numéro (port inclus), le sixième numéro est gratuit. A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Nom.....Prénom .....
Adresse.....
Ville.....Code postal.....
Mon ordinateur est un :.....Age :.....

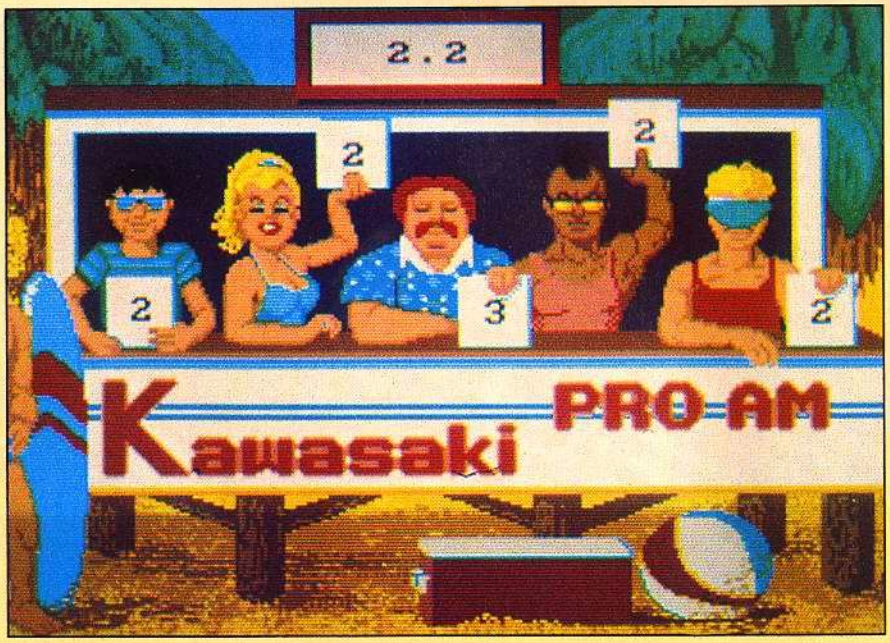
PETIT ROBERT
L'ESSENTIEL C'EST L'ACCESSOIRE
OUIII?
BONJOUR... EUH... MADAME! JE... JE VIENS VOUS LIVRER L'ATARIX...
ATARIX
MON CADEAU!
MON MARI N'EST PAS LÀ... LE PETIT PREND SON PETIT DÉJEUNER ET MOI JE SORS DE MON BAIN...
...QU'EST QUE JE PEUX FAIRE POUR VOUS?
ATARIX
EUH... SIGNEZ LÀ...
MAIS... MAIS...
LÀ? OÙ ÇA?
LÀ? LÀ?
AH, NON! LÀ!
LÀ? OÙ ÇA? LÀ?
AH, OUI, LÀ... OUI...
BUAAA!
BUAAA...!
ATTENDEZ, MONSIEUR... JE CROIS QUE QUELQUE CHOSE NE VA PAS...
PETIT GRMFFRMFF!
CRASH!
ATARIX
BOUAAA! ILS ONT OUBLIÉ LA FILLE AVEC LES GROS NÉNÉS!!
...AH, MAIS ÇA C'EST UN ACCESSOIRE EN OPTION, MADAME!
AH! SI NOUS AVIONS SU..! EH BIEN AMENEZ-NOUS ÇA CET APRÈS-MIDI... JE VOUS REGLERAI SUR LE CHAMP.
AVEC L'ATARIX MODEL 500 MARIE LA CLAVISTE POUR 350000F SEULEMENT À VOTRE ENTIÈRE DISPOSITION CHEZ VOUS!
PUISQUE LA PAIX DES FAMILLES EST À CE PRIX!!
UN PARQUET SI PROPRE!
CUNEO/ORSONI

Le sport c'est le pied !

La vitre du bureau du prof ST venait de voler en éclats. Waouh ! Ça démarrait sur les chapeaux de roues ! Etait-ce encore un attentat raciste ou la réplique du Doc aux propos incendiaires de notre regretté professeur. Courageux mais pas téméraire, j'ouvris la porte. Et alors là...

Professeur ST : Vlan ! raouh !
Micro News : Ohé Prof, tout va bien ?
Professeur ST : 5-3.
Micro News : C'est la nouvelle combinaison de votre coffre en Suisse ?
Professeur ST : Silence dans les gradins, vous gênez la concentration des joueurs...
Micro News : Si je vous dérange faut le dire, je passe à la concurrence.
Professeur ST : Sauvage ! Taisez-vous où je vous mets une balle entre les deux yeux...
Micro News : Ma parole, mais vous perdez la tête. Arrêtez de regarder les téléfilms de la Cinq, ça vous rend violent.
Professeur ST : Gagné ! J'ai gagné !
Micro News : Vous avez le triomphe modeste, Prof ! Criez plus fort et on va encore se faire embarquer pour tapage nocturne. Je vous rappelle humblement que des milliers de lecteurs sont suspendus à vos lèvres et boivent vos paroles comme un nectar. Alors au boulot !
Professeur ST : C'est ma foi vrai. Très cher ami, je prends une douche et je suis à vous.
Micro News : Au fait Prof, rassurez-moi sur l'origine de ces débris de verre.
Professeur ST : Ce n'est rien du tout. Je me suis mis au tennis.
Micro News : Euh... quel est le rapport ?
Professeur ST : J'ai chargé sur ma machine chérie **Passing shot** de Sega. Comme vous le savez certainement ce sport était pour l'instant ignominieusement, et je pèse mes mots, représenté sur micro. Mais ça va changer avec ce soft, l'ambiance des courts et d'harassantes parties vous attendent. Une animation très rapide et des vues aériennes de la balle complètent la panoplie des coups classiques : lob, revers, coup droit etc.
Et donc, après avoir sué à grandes eaux sur mon joystick, je me suis acheté une raquette. Vous avez eu la chance d'assister à ma première séance d'entraînement in bureau.
Micro News : Je dirais plutôt in vitro.
Professeur ST : Toujours votre mauvais esprit, méfiez-vous de mon coup droit.
Micro News : Pour détendre l'atmosphère, vous avez écouté le dernier album des Stones ?
Professeur ST : Non, je suis un fan des Beach Boys. En voilà des p'tits gars biens propres sur eux. Si ça vous intéresse j'ai là sous la main **California Games** d'Epyx. Good, good, good vibrations... Je me suis amusé comme un fou avec les différentes épreuves. C'est rafraîchissant, sympa et plein d'humour. Quel bonheur de se dépenser sur une plage californienne, de surfer sur les vagues de l'océan. Je vous prédis des compétitions endiablées, surtout que huit joueurs peuvent se disputer le trophée final. Vous devrez vous distinguer dans les six sports suivants : skate, surf, BMX, roller, frisbee et enfin jongler avec une balle. Eprouvant, mais très stimulant pour l'organisme. Le bleu de l'océan, le bruit des vagues, ça me rappelle mes vacances, c'était...
Micro News : Calmez-vous Prof, on est pas là pour écouter vos souvenirs de

▼ California Games



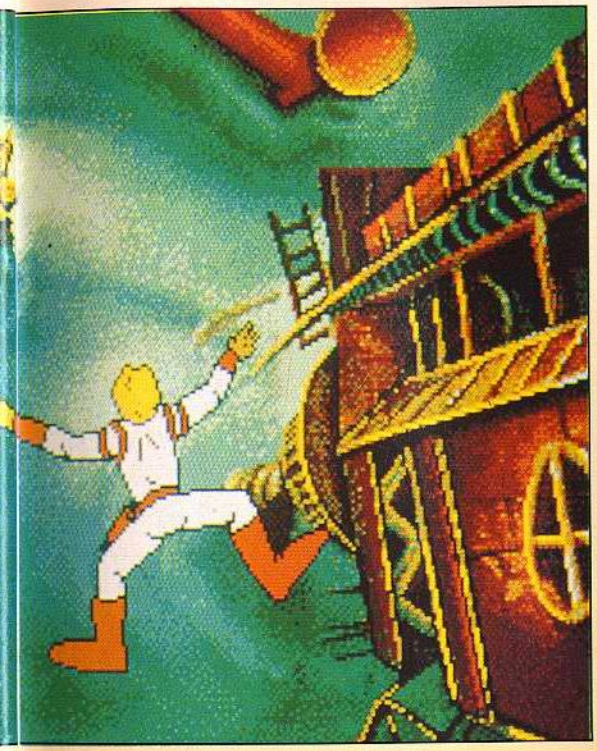
Space Ace ▶

jeunesse et zieuter vos cicatrices, que diable !

Professeur ST : Pour une fois qu'un peu de poésie se frayait un chemin dans cet univers informatique déshumanisé. C'est navrant ! Quelle époque ! Je ravale mes états d'âme et en avant, vous voulez de l'action, vous aimez que ça fasse mal, eh bien rejoignez les Ours de L.A. ou les Aigles de Detroit.

Micro News : Encore un soft écolo !

Professeur ST : Votre sous-culture me surprendra toujours. Sachez qu'il s'agit du nom d'équipes de football américain.



Cinemaware, grand pourvoyeur de chefs-d'œuvre, sort **TV Sports : Football.** Comme d'habitude, la présentation est sublime et digne d'une retransmission télévisée. La partie jeu est également excellement réalisée avec une animation très rapide et la possibilité de choisir votre stratégie, bref je fonce tête baissée...

Micro News : Attention à la porte !

Professeur ST : Rien à craindre, la force est avec moi.

Micro News : Y'a de l'Urgo dans l'air...

Professeur ST : Darth Vador rétro laser !

Micro News : On nage en pleine science-fiction.

Professeur ST : Absolument, **Starwars Trilogy,** la compil de Domark, est en vente dans notre galaxie. Je vous conseille plutôt de revoir les films, c'est autrement plus planant.

Micro News : Merci du conseil. J'ai l'impression que vous avez de nouveau le feu sacré.

Professeur ST : Bon sang de bois, vous ne croyez pas si bien dire ; depuis que je me chauffe avec **Dragon Spirit** de Domark, ma vie est un paradis. Sur huit niveaux, vous allez vous enflammer pour ce jeu. Une lutte à mort s'engage contre des créatures préhistoriques, vous devrez faire des étincelles pour les éliminer.

Micro News : Vous tenez la grande forme, Prof.

Professeur ST : Vous n'avez encore rien vu, le meilleur est à venir. **Dynamite Dux** d'Activision est une sombre histoire de kidnapping. La petite Lucy est prisonnière du terrible Achacha et ses deux amis Bin et Pin deviennent furieux. Ils vont se déchaîner pour délivrer leur amie. Ça va chauffer ! Amusant et explosif.

Micro News : Fermez le bang !

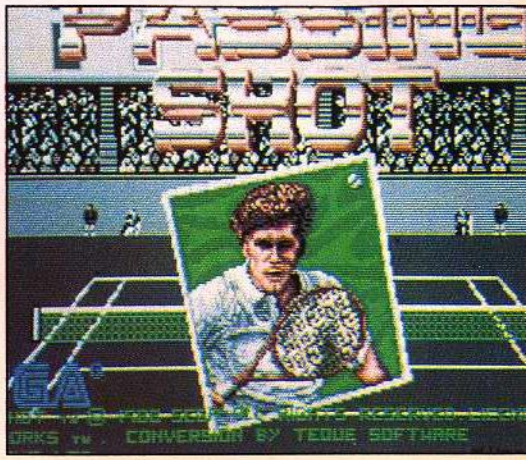
Professeur ST : Très drôle, je vois que notre collaboration n'est pas complètement stérile. Pour vous encourager que diriez-vous du remix d'un grand classique ?

Micro News : Banco !

Professeur ST : J'ai l'honneur et l'avantage de vous présenter **Super Wonderboy,** le retour.

Micro News : Wonderful !

Professeur ST : Assurément, surtout que le petit a pris du muscle et se retrouve plongé dans une aventure des plus démentes, quelque part au Pays des Merveilles. Si vous parvenez au bout des



onze niveaux, vous aurez l'insigne honneur d'affronter le dragon Meka. Pas la peine de vous faire un dessin.

Micro News : Non merci, message bien reçu.

Professeur ST : Dommage, j'ai sous la main **Pictionary** de Domark, la transposition micro du célèbre jeu de table. Vous dessinez sur votre écran et les autres joueurs doivent en deviner le sens.

Micro News : Tout cela me parait très freudien.

Professeur ST : Glups ! Je sens qu'au rythme où vont les choses, vous allez me sauter dans les bras en criant : "Papa".

Micro News : Pa... ssons à autre chose

Professeur ST : Dans mon infinie bonté, je vous ai réservé une exclusivité royale : la suite de *Dragon's Lair.* Le jeu s'intitule **Space Ace** (de Ready Soft) et sortira en novembre. Le freluquet de *Ace* est de

nouveau aux prises avec le commandeur Borf, le redoutable bandit continue à faire des ravages avec son rayon Infanto. J'ai vu les premiers écrans, c'est sublime, renversant, j'en passe et des meilleures.

Micro News : Le premier épisode, sur Amiga, était splendide...

Professeur ST : Dehors, suppôt de Satan ! Hors de ma vue larve rampante !

Micro News : Euh... en fait je ne l'ai pas vu, j'en ai juste entendu causer.

Professeur ST : J'aime mieux ça. Si vous aviez insisté, je vous aurais projeté dans **Hounds of Shadow** d'Electronic Arts. Le jeu d'aventure tiré de *L'Appel de Cthulhu*, un vrai bonheur pour tous les fans de jeu de rôle. Les graphismes sépia sont géniaux et l'univers de Lovecraft particulièrement bien rendu. Géant à tous points de vue.

Micro News : Décidément Prof, vous avez mis le turbo.

Professeur ST : Encore quelques softs pour la route : **Gemini Wings** de Virgin, un shoot'em up dément ; **APB** de Tengen, une course poursuite entre gendarmes et voleurs et **Astaroth** de Hewson.

Micro News : N'en jetez plus !

Professeur ST : Ne partez pas, j'ai encore quelques utilitaires très intéressants. Commençons par **Turbo ST** de Bela Computer, c'est la version logiciel du fameux blitter, inaccessible jusqu'à présent aux possesseurs de 520 et 1040 ST. Grâce à cette simple disquette, l'affichage de vos listings en GFA Basic est de 69% plus rapide. La plupart des opérations du bureau GEM sont soumises au même processus. Etonnant non ?

Micro News : J'en reste coi.

Professeur ST : Ne bougez pas : avec **Fun Face** de Human Technologies, un logiciel de dessin spécialisé dans le portrait, je vais vous immortaliser. Très novateur, ce soft est un mélange réussi entre un jeu et un outil de création, il vous permettra de portraiturer n'importe qui. Plus de cinq cents éléments sont à votre disposition : nez, bouche, oreilles, yeux, lunettes etc.

Mais si cela ne suffit pas, vous pouvez créer vos propres éléments grâce aux nombreuses fonctions telles que dégradés, bas-reliefs, ombrage.

Micro News : Ça y est, vous avez fini, je peux bouger les oreilles.

Professeur ST : Ah ce sont vos oreilles, ne seriez-vous pas né à bord de l'USS Enterprise ou dans la banlieue de Vulcain ? Plus sérieusement, connaissez-vous **ZZ-Idée** de Human Technologies ?

Micro News : Non, je devrais ?

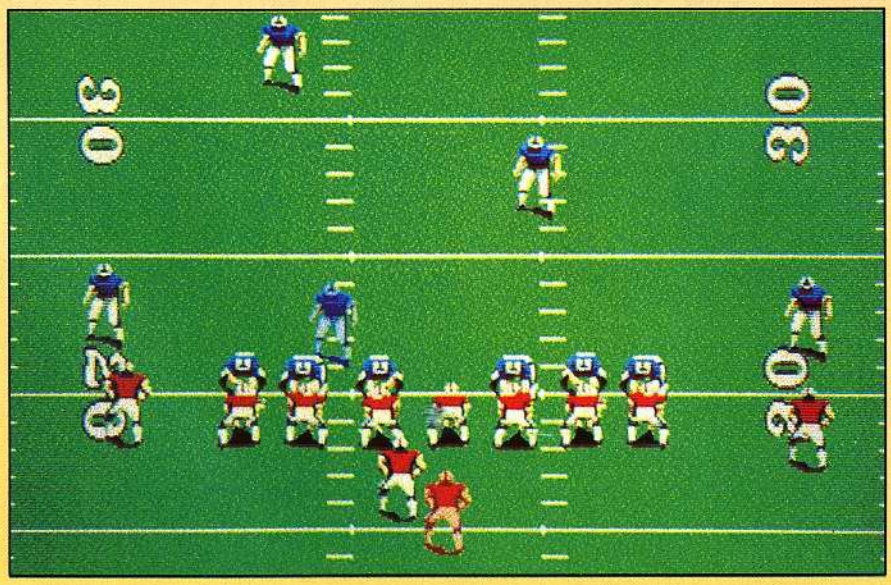
Professeur ST : Je disais ça pour votre bien, car c'est un processeur d'idées qui intègre un éditeur de texte. En clair, si vous devez préparer des rapports ou des projets, *ZZ-Idée* vous permettra de déplacer des chapitres, d'organiser des sous-chapitres, de numéroter vos paragraphes etc.

Micro News : Intéressant mais ce qu'il me faudrait c'est un accélérateur de mémoire, de ce côté-là j'ai comme un vide...

Professeur ST : Dans votre cas, je ne vois qu'une solution : le revolver.

Micro News : Vous croyez vraiment ?

Professeur ST : Absolument. C'est votre unique chance, **Revolver** de Bela Computer est fait pour vous. Il permet de diviser la mémoire de votre machine en huit partitions, ce qui vous permettra d'utiliser en même temps une base de données, un traitement de texte, un programme de dessin et de passer de l'un à l'autre.



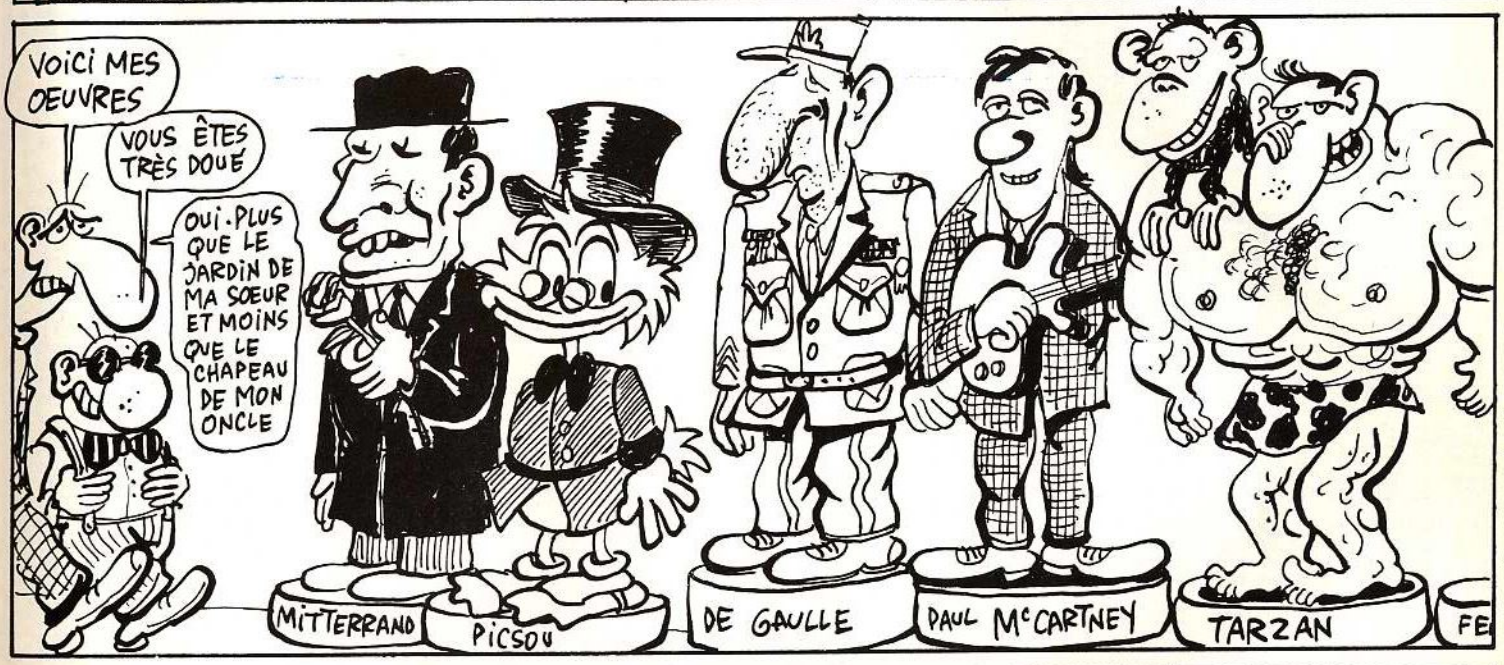
◀ TV Sports : Football

Micro News : Merci Prof, vous me sauvez la vie.

Professeur ST : De rien, la consultation est gratuite. Avant de nous "cuiter", un petit peu de musique avec **FM Melody Maker** de Upgrade Editions. C'est un système musical complet qui transforme votre ST en un orgue électronique d'une qualité et d'une puissance comparables à celles d'un synthétiseur professionnel. Simple d'utilisation : il suffit d'insérer la cartouche et de se laisser guider.

Micro News : A bientôt Prof. La, la, la, I'm singing in the ST...

B.D. ÉNIGME : DRAME AU MUSÉE DE CIRE



IL Y A DEUX FAUSSES STATUES : TOULOUSE-LAUTREC ÉTAIT UN NABOT - PAUL MC CARTNEY EST GAUCHER

CARALI

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armee
75016-PARIS ✆ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LES JUSTICIERS	145/195
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L'ARCADE	145/195
COMMAND PERFORMANCE	119/185
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ADVANCED ART STUDIO	/245
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BEACH VOLLEY	95/145
BUTCHER HILL	99/149
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
COLOSSUS BRIDGE 4.0	120/169
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DETENTE	89/139
DRAGON NINJA	89/139
FORGOTTEN WORLDS	99/149
GUNSHIP	180/239
HUMAN KILLING MACHINE	99/145
HEROES OF THE LANCE	120/239
INDIANA JONES (ARCADE)	95/145
INDIANA JONES (ADVENTURE)	95/145
INTERNATIONAL SOCCER	145/195
JAWS	95/145
LE MAITRE ABSOLU	/195
LAST DUEL	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MAXI BOURSE	139/189
NEW ZEALAND STORY	95/145
NAVY MOVES	99/169
OPERATION WOLF	95/145
PASSING SHOT	99/149
PURPLE SATURN DAY	145/195
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
RICK DANGEROUS	95/145
RUNNING MAN	89/139
RENEGADE 3	89/139
RUN THE GAUNTLET	89/139
REAL GHOSTBUSTERS	89/139
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
SHINOBY	95/145
SKATE OR DIE	95/145
SILKWORM	95/145
SKWEEK	145/195
SUPER SCRAMBLE	99/149
STORMLORD	89/139
SOCCER MICROPROSE	109/165
SKATE BALL	139/169
THUNDERBIRDS	125/145
TIME SCANNER	99/149
THUNDERBLADE	95/145
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/149
THE TRAIN	65/95
VINDICATORS	89/139
VIGILANTE	95/145
WEIRD DREAMS	145/195
WEC LE MANS	95/145
XYBOTS	99/149
3D POOL	99/149

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
ARCADE MUSCLE	145/160
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LES AS DU CIEL	139/199
KARATE ACES	119/179
TOP TEN COLLECTION	119/169
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
AFTERBURNER	95/145
ARTICFOX	65/95
BUFFALO BILL	145/195
BLASTEROIDS	95/145
BATTLE OF NAPOLEON	/195
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	65/95
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CURSE OF THE AZURE BOND	/269
CIRCUS ATTRACTIONS	120/169
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/145
CHESSMASTER 2100	/169
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
DOUBLE DETENTE	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
FORGOTTEN WORLDS	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND SLAM MONSTER	115/169
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HOSTAGES	145/195
HILLSFAR	/225
INDY (ARCADE)	115/169
INDY (ADVENTURE)	115/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LORDS OF CONQUEST	65/95
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MINI PUT	65/95
NAVY MOVES	125/195
OPERATION WOLF	95/135
PASSING SHOT	120/169
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
RICK DANGEROUS	99/149
RUNNING MAN	99/149
RUN THE GAUNTLET	95/145
RENEGADE 3	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
RACK EM	120/189
ROBOCOP	95/135
R. TYPE	95/145
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	/245
STORMLORD	95/145
STAR TREK	99/149
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	120/190
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
THE TRAIN	65/95
TEST DRIVE 2	/199
T.K.O.	120/189
THUNDERBLADE	95/145
TEST DRIVE	89/149
ULTIMA TRIGOLY	/295
ULTIMA 5	/325
VIGILANTE	95/145
WORLD TOUR GOLF	65/95
WEC LE MANS	95/145
XYBOTS	109/169
ZAC MC KRACKEN	/179
3D POOL	99/149

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
SUPREME CHALLENGE	149
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME, SET & MATCH 2	149
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
BATMAN	120
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DETENTE	99
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FORGOTTEN WORLD	99
GUNSHIP	120
INDY (ARCADE)	99
INDY (ADVENTURE)	99
INTERNATIONAL SOCCER	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
RUNNING MAN	120
RENEGADE 3	95
REAL GHOSBUSTERS	110
ROBOCOP	95
SILKWORM	120
SUPER SCRAMBLE	95
STORMLORD	95
THUNDERBLADE	95
VIGILANTE	95
WEC LE MANS	120
XYBOTS	120
3D POOL	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DECATHLON	95/
GHOSTBUSTERS	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
SPEED ACE	95/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
ZYBEX	95/
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
MASTER COLLECTION	295
ALBUM EPYX N 2	245
LES CLASSIQUES VOL 1	290
LES CLASSIQUES VOL 2	290
SPECIAL ACTION	295
ANCIENT LANDS OF YS	345
ARKANOID 2	289
AARGH	289
AIRBONE RANGER	245
APOLLO 18	95
BUFFALO BILL	295
BATTLEHAWKS 1942	245
BAD DUDES	295
BATTLE TANK	295
BALANCE OF POWER 1990	340
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CURSE OF THE AZURE BOND	345
CRAZY CARS 2	249
CALIFORNIA GAMES	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
CHUCK YEAGER 2.0	295
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
DEMON'S WINTER	295
DOUBLE DRAGON	245
F 15 N.2	345
FAST BREAK	290
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FALCON	430
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GRAND SLAM MONSTER	290
GOLD RUSH	345
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HALLS OF MONTEZUMA	245
HILLSFAR	245
HEROES OF THE LANCE	245
KING OF THE BEACH	345
KULT	245
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	295
LA LEGEND DE DJEL	220
LORD OF CONQUEST	95
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MILLENIUM 2.2	249
MINI PUT	95
MEURTRE A VENISE	245
NIL DIEU VIVANT	289
OUT RUN	295
OPERATION JUPITER	245
PERMIS DE TUER	245
POLE POSITION 2	195
POOL OF RADIANCE	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
ROBOCOP	199
RED STORM RISING	345
REBEL CHARGE CHICAMANGA	290
RACK EM	245
SENTINEL	295
STEEL THUNDER	295
SPACE QUEST 3	245
SERVE & VOLLEY	235
TEENAGE QUEEN	220
TARGHAN	265
TEST DRIVE 2	245
THE GAMES SUMMER EDT	245
THE GAMES WINTER EDT	245
THE TRAIN	245
U.M.S	245
ULTIMA TRIGOLY	390
ULTIMA 5	295
WATERLOO	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS)	245
688 ATTACK SUB	245

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
STORY SO FAR VOL.1	195
STORY SO FAR VOL.3	195
STARWARS TRILOGY	245
SUPER PACK	295
LES BEST D'US GOLD	295
MASTER COLLECTION	269
PRECIOUS METAL	225
TRIAD	290
5 STARS	239
A.P.B.	195
ASTAROTH	245
AIRBONE RANGER	245
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	195
BLOODWYCH	245
BLOODMONEY	245
BEACH VOLLEY	195
BALANCE OF POWER 1990	345
BUFFALO BILL	269
BATTLETECH	225
BATTLECHESS	245
BARBARIAN 2	185
CONFLICT EUROPE	295
CALIFORNIA GAMES	195
CASTLE WARRIOR	195
CHARRIOT OF WRATH	245
CHESSMASTER 2000	225
DOUBLE DETENTE	195
DRAGON NINJA	195
DOUBLE DRAGON	175
DONGEON MASTER	225
EXPLORA 2	295
FORGOTTEN WORLDS	185
F 16 COMBAT PILOT	235
FALCON (FRANCAIS)	285
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR II. FRANCAIS	345
GUNSHIP	225
HEROES OF THE LANCE	225
INDY (ARCADE)	195
INDY (ADVENTURE)	245
KICK OFF	245
KING OF CHICAGO	295
MR HELI	245
MILLENIUM 2.2	245
MICROPROSE SOCCER	239
NEW ZEALAND STORY	195
NIL DIEU VIVANT	289
OUT RUN	145
PIRATES	245
PASSING SHOT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RAINBOW WARRIOR	269
RICK DANGEROUS	245
ROCKET RANGER	269
R.V.F. HONDA	225
ROBOCOP	195
REAL GHOSTBUSTERS	199
SHINOBI	195
SAFARI GUN	289
SLEEPING GODSLIE	289
STORMLORD	195
SILKWORM	195
TV SPORTS	245
TINTIN SUR LA LUNE	245
VIGILANTE	195
WEIRD DREAMS	295
WATERLOO	289
XYBOTS	245
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
3D POOL	195

SOLDES COCONUT :

ARTIFOX	115
BARD'S TALES	115
MACADAM BUMPER	99
MARBLE MADNESS	95
PLATOON	95
SKYFOX 2	115
TEST DRIVE	115

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

NUT.

PROMOTION

QUICKJOY 5

175 F.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MASTER COLLECTION	295
PRECIOUS METAL	245
PREMIER COLLECTION	245
MEGA PACK	245
TRIAD	295
ASTAROTH	245
ARCHIPELAGOS	225
BEACH VOLLEY	245
BARBARIAN 2	245
BLOODWYCH	245
BLOOD MONEY	245
BATTLEHAWKS 1942	245
BLASTEROIDS	249
BATMAN	239
BATTLE CHESS	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CHARIOT OF WRATH	269
CRAZY CARS 2	215
DOUBLE DETENTE	245
DRAGON NINJA	245
DENARIS	195
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
EXPLORA 2	345
F 16 COMBAT PILOT	245
FORGOTTEN WORLDS	195
FALCON	295
FALCON MISSION	195
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GRAND PRIX CIRCUIT	260
GUNSHIP	245
GAUNTLET 2	245
JACK NICKLAUS GOLF	295
KICK OFF	265
KULT	245
LES PORTES DU TEMPS	285
LORD OF THE RISING SUN	295
MICROPROSE SOCCER	239
MILLENIUM 2.2	245
NEW WEALAND STORY	245
NIL DIEU VIVANT	289
OUT RUN	149
OPERATION WOLF	210
PASSING SHOT	245
POPULOUS	225
SCENERY POPULOUS	99
RVF HONDA	269
ROBOCOP	245
RICK DANGEROUS	245
RAMPAGE	245
RUN THE GAUNTLET	195
SLEEPING GODS LIE	289
SHOOT EM UP CONST. KIT	225
SILKWORM	225
SKWEEK	195
TEST DRIVE 2	285
TARGHAN	245
TV SPORTS	345
VIGILANTE	195
WEIRD DREAMS	235
WATERLOO	289
XYBOTS	195
ZAC MC KRACKEN	245
3D POOL	195

APPLE 2

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
DESTROYER	195
ECHELON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
GLOBAL COMMANDER	265
ICE HOCKEY	295
JOURNEY	390
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	345
POLICE QUEST	395
P.H.M. PEGASUS	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
SHOGUN	390
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
THE GAMES WINTER EDT	395
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEFENDER OF THE CROWN	345
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SPACE QUEST	249
SILPHEED	295
SILENT SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULMATOR	340
TEST DRIVE 2	395
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

+ HANG ON + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
PISTOLET PHASER + 3 JEUX	349
AMERICAN PRO FOOTBALL	295
AMERICAN BASEBALL	295
ALTERED BEAST	295
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ALEX KIDD 3	295
ACTION FIGHTER	255
BOMBER RAID	295
BLACK BELT	255
CYBORG HUNTER	255
CALIFORNIA GAMES	295
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MIRACLE WARRIOR	395
OUT RUN 2D ET 3D	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
RASTAN	295
RAMPAGE	295
R TYPE	295
RAMBO 3	295
ROCKY	295
SHINOBI	295
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
TIME SOLDIERS	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
THE NINJA	255
VIGILANTE	295
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
WONDERBOY 3	295
YS	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255
JOYSTICKS POUR SEGA :	
CONTROL STICK	145
SPEED KING SEGA	145

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO : + SUPER MARIO BROS + 2 MANETTES DE JEUX + CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295
JEUX :	
ALPHA MISSION	295
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GALAGA	295
GUN SMOKE	295
GHOST'N'GOBLINS	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
IKARI WARRIOR	345
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	345
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESTLING	295
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TROJAN	295
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEYBALL	260
WRECKIMG CREW	295
XEVIOUS	295
JOYSTICKS :	
NES ADVANTAGE	395
SPEEDKING NINTENDO	165
WISMASTER INFRAROUGE	490

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5	
3''5 SF/DD,LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5''1/4	
5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89
DISQUETTES 3'', LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	5490
1040 STF	3990
1040 STF + MONITEUR MONO	4990
1040 STF + MONITEUR COULEUR	5990
MEGA ST1 MONOCHROME	6790
MEGA ST1 COULEUR	7990
MEGA ST2 MONOCHROME	11190
MEGA ST2 COULEUR	12090
MEGA ST4 MONOCHROME	14690
MEGA ST4 COULEUR	15690
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE DUR 60 MEGA ATARI	7590
MDA30 3''5 DF	990
RF542R 5''1/4	1790
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1425	2490
COULEUR PHILIPS 8801	2390
IMPRIMANTES :	
LASER SLM804	13579
STAR LC10 COMPLETE	1990
STAR LC10 7 COULEURS	2490
STAR LC 24/10	3290
DIVERS :	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
AMIGA :	
AMIGA 500	N.C.
CABLE PERITEL	150
LECTEUR 3''5 CA880	990
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
RACEMAKER	295
COBRA	490
ULTIMATE STANDART	245
ULTIMATE SANS FIL	450
COMPUTER COMMAND PC	390
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

NOUVEAU

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration —/— Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage..... + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

DOCTEUR AMIGA

Vive la rentrée !

Fini la rigolade. Adieu les amours de vacances. Désormais plus de batifolage, c'est du sérieux, foi de Micro News ! Soyez pas triste, nous serons là durant toute cette longue année scolaire pour soigner votre déprime. Courage et au charbon, la fleur au crayon !

Docteur Amiga : Le travail c'est la santé...

Micro News : Rien faire c'est la conserver !

Docteur Amiga : Tu l'as dit bouffi ! N'empêche qu'on est pas là pour rigoler. La rentrée c'est de la tarte pour personne et on va tout faire pour alléger les souffrances de nos lecteurs bien-aimés...

Micro News : Jusqu'aux prochaines vacances ?

Docteur Amiga : Eh oui, quatre numéros et nous serons déjà à la veille de Noël, une paille...

Micro News : Ne brûlons pas les étapes, n'oublions pas notre mission qui est d'informer nos fans sur les futures sorties.

Docteur Amiga : Alors en route, mauvaise troupe ! Vous souvenez-vous de *Barbarian*, le fameux jeu de Palace Software sorti voici déjà un an sur notre somptueuse machine ?

Micro News : Ce super jeu qui permettait de se défouler en décapitant à tour de bras tous les vilains pas beaux qui osaient se présenter...

Docteur Amiga : C'est cela même. Il est vrai que la boucherie tenait une place prépondérante dans le jeu ; mais ce n'était pas sans objet : il fallait libérer la princesse des mains de l'ignoble Drax...

Micro News : Et alors ?

Docteur Amiga : Admettons que cela soit chose faite et que ladite princesse et son chevalier servant aient envie de se venger de Drax et le tour est joué, **Barbarian 2, The Dungeon of Drax** peut enfin voir le jour.

Micro News : Cela n'a rien d'une nouveauté... Tenez par exemple sur C64, cette deuxième partie de Barbarian est déjà un classique.

Docteur Amiga : Sans doute, mais cela valait le coup d'attendre. L'animation est superbe, les décors des différents niveaux sont très fouillés et les monstres - qui sont aujourd'hui les ennemis à abattre - sont particulièrement bien réalisés.

Micro News : Et la grande nouveauté dans tout cela ?

Docteur Amiga : Au tout début du jeu, vous pouvez choisir de combattre aux commandes de la Belle ou de la Bête, ou plus précisément, de la princesse ou du barbare... Les règles de combat diffèrent de l'un à l'autre des protagonistes, ce qui rajoute un peu de sel à l'action.

Micro News : Des combats, toujours des combats... Au fait, vous suivez de près ce qui ce passe dans le golfe ?

Docteur Amiga : Pas besoin de suivre les actualités pour savoir que le golfe Persique est un enfer puisque Magic Byte en fait la preuve au travers de **The Persian Gulf Inferno**...

Micro News : Après les adaptations d'arcade, voici en avant- première les adaptations d'actualité sanguinolente...

Docteur Amiga : Ne soyez donc pas aussi cynique. Bien que le procédé semble peu ragoûtant, le résultat est surprenant !

Micro News : Et une option génocide,une !

Docteur Amiga : C'est presque cela, en moins extrémiste tout de même. Le but du jeu est tout ce qu'il y a de plus sommaire : casser de l'Iranien... Que la cause soit juste ou pas importe peu - après tout ça nous change des Russes - une seule chose compte, c'est la totale réussite du jeu. Un petit personnage armé jusqu'aux dents se retrouve au coeur du QG enne-

Time Runner

Planet of Lust

mi, avec pour mission de l'anéantir. L'animation est tout bonnement géniale - la panoplie de mouvements est impressionnante : roulade, chargement du fusil, position de tir au revolver ; quant aux bruitages et au réalisme des impacts, on s'y croirait.

Micro News : Moi j'aime pas les jeux guerriers !

Docteur Amiga : Bon, alors passons à un autre registre. Une course à travers le temps, cela vous dirait ?

Micro News : Je tiendrai jamais la distance...

Docteur Amiga : Qu'à cela ne tienne, je jouerai donc à **Time Runner** tout seul !

Micro News : Racontez toujours...

Docteur Amiga : *Time Runner* suit le périple d'un petit personnage à l'apparence humanoïde au travers d'époques différentes. Jusque-là rien que de très banal, sauf que notre petit bonhomme n'a pas toujours la possibilité de toucher les objets qui l'entourent, sous peine d'être annihilé. Pour pouvoir se déplacer sans trop de risques il doit donc utiliser un réacteur portatif qui lui permet d'évoluer à une altitude raisonnable...

Micro News : Fastoche !

Docteur Amiga : Ah, vous croyez ça ! Eh bien je vous promets que vous n'allez pas être déçu. Si le début est d'une facilité déconcertante, dès la première montée d'escalier les choses se corsent : on monte un peu trop, on effleure le plafond et hop, retour à la case départ... sans les 20 000 francs.

Micro News : Et c'est de qui ?

Docteur Amiga : De BSA. Sautons cette fois du coq à l'âne pour découvrir l'univers si particulier de H.P. Lovecraft, écrivain bien connu des amateurs de fantastique et de science-fiction. **The Hound Of Shadow** d'Electronic Arts qui sortira très bientôt est directement inspiré d'un mythe né du cerveau génial de cet auteur, le mythe interdimensionnel de Cthulhu, dont August Derleth, ami intime de l'ermite de Providence, se fit l'ardent propagandiste au travers d'ouvrages comme *La Trace de Cthulhu* et *Le Masque de Cthulhu.*

Micro News : Les éditeurs auraient-ils une culture littéraire ?

Docteur Amiga : Très drôle. N'empêche que c'est le deuxième jeu tiré d'un livre de SF en moins de deux mois, et l'extraordinaire est que tous deux sont particulièrement réussis.

Micro News : Ah les années folles !

Docteur Amiga : C'était le bon temps... enfin pas forcément pour le héros du jeu qui se voit embarqué dans une sombre histoire de possession, de meurtre et autres mystères occultes que l'on croyait disparus depuis longtemps.

Micro News : Cela m'a l'air d'être très beau... ne serait-ce pas de la digitalisation ?

Docteur Amiga : J'étais certain que vous tomberiez dans ce piège. Eh bien non ! Tout est dessiné dans des teintes sépia pour recréer l'ambiance de l'époque, un vrai travail de pro...

Micro News : Du jeu d'aventure pur et dur en somme ?

Docteur Amiga : Mieux que cela... de la véritable Heroic Fantasy !

Micro News : L'aventure c'est bien, mais vous n'auriez pas quelque chose de plus trépidant ?

Docteur Amiga : Oh que si ! Un petit jeu sans prétention mais bourré de malice : **G.Nius** de Lankhor.

Micro News : Is it really genius ?

Docteur Amiga : Pas vraiment, mais c'est suffisament distrayant pour que l'on s'y attache.

Micro News : De quoi meubler les longues soirées d'hiver...

Docteur Amiga : Tout juste. Le robot qui y tient le premier rôle a une petite gueule bien sympathique et la difficulté est dosée à souhait, un petit jeu mignon, quoi. Maintenant tenez-vous bien car je vais vous présenter le jeu à la fois le plus simpliste qui soit et certainement le plus crispant : **Qix** de Alien Technology...

Micro News : Kezako ?

Docteur Amiga : En découvrant ce jeu, on a l'impression déplaisante de se retrouver en pleine préhistoire de la micro, en ces temps reculés où le mot sprite n'existait pas encore... En un mot comme en cent, *Qix* semble tout juste fait pour l'Atari...

Micro News : Logicielem dinosaurus ?

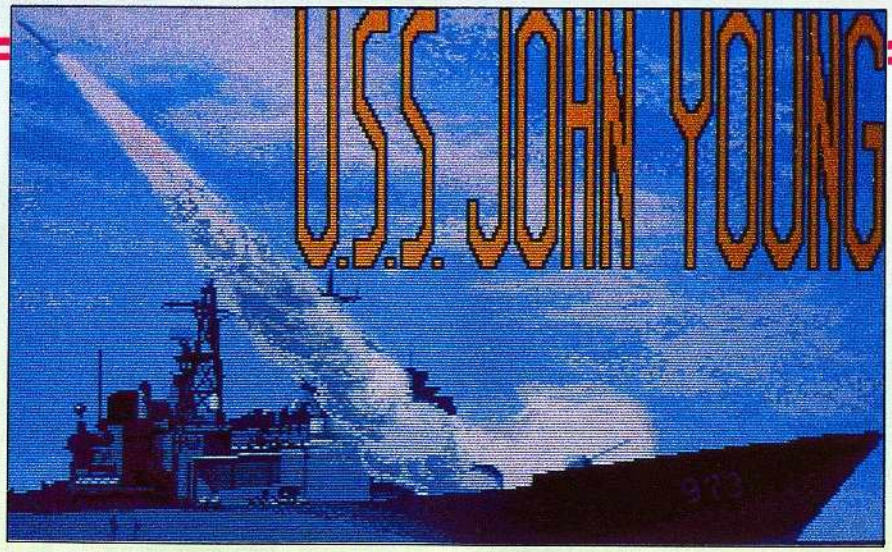
Docteur Amiga : Eh bien, il y a quelques heures de cela j'aurais été tenté de vous répondre par l'affirmative, mais je suis maintenant totalement persuadé du contraire. Il est vrai que côté scénario cela rase le sol : un alien malfaisant est en train de détruire la Terre et vous devez le

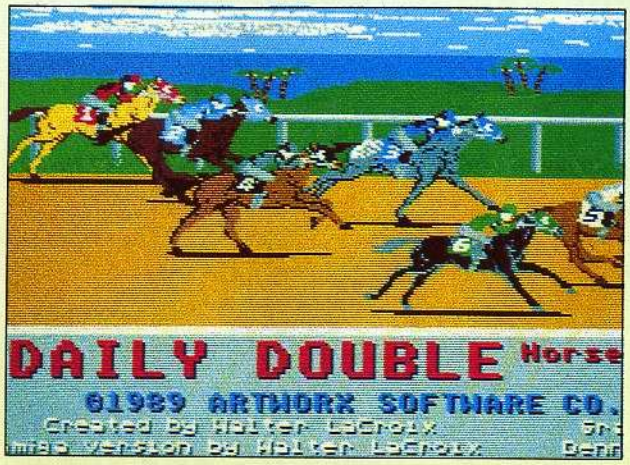
contrer en restreignant son champ d'action. Le procédé est simple : délimiter des zones inattaquables - uniquement en traçant des traits - le plus rapidement pour éviter le tir des petits hommes verts. Le tout est efficace au possible !

Micro News : Cela me rappelle vaguement quelque chose.

Docteur Amiga : Rien d'étonnant à cela car *Qix* est une adaptation micro d'un jeu de Taito que vous avez dû croiser lors de vos errances dans les salles obscures...

Micro News : Rien que d'y penser je suis déjà épuisé...





Docteur Amiga : Voyons voir ce que j'ai dans ma musette qui ne risque pas de vous causer une commotion cérébrale... Connaissez Bilto ?

Micro News : Encore un nouveau canard de micro ?

Docteur Amiga : Mais non idiot inculte... c'est un journal dédié aux turfistes dont Guy Lux est le dieu incontesté...

Micro News : Mais quel rapport avec la micro alors ?

Docteur Amiga : Avec la micro aucun, mais avec le jeu de Artworx Software beaucoup, puisqu'il s'agit d'une simulation de courses et de paris hippiques du nom de **Daily Double Horse Racing**.

Micro News : Enfin de la nouveauté !

Docteur Amiga : Il est certain que nous avons à faire à un nouveau style de jeu. Cependant, je ne pense pas que les habitués du PMU vont déroger de leurs habitudes pour se mettre à jouer sur micro. Les autres trouveront sûrement le jeu lassant à la longue. Puisque nous en sommes aux simulations, parlons un peu de **Turbo**, le dernier Silent Software.

Micro News : Attendez, laissez-moi deviner... Ne serait-ce pas une simulation de course automobile ?

Docteur Amiga : Quelle clairvoyance, mon jeune ami ! Et dire que je vous prenais pour un imbécile... Effectivement, *Turbo* simule, ou tente plutôt de simuler une course de voitures, mais cela s'arrête là. Sans être médiocre, ce jeu n'a rien de transcendant. Ce qui n'est pas le cas de **USS John Young**, un simulateur de commandement d'un navire de guerre réalisé par Magic Bytes.

Micro News : C'est pas l'homme qui prend la mer, c'est la...

Docteur Amiga : Stop ! Vous vous trompez de bureau, mon garçon, le Capitaine Pixel c'est la prochaine porte à droite. Basé sur le principe des simulateurs de vol, *USS John Young* offre un degré de complexité suffisant, tout en étant assez clair dans son maniement pour ne pas effrayer d'emblée les éventuels acquéreurs. Plusieurs missions sont proposées, d'un niveau de difficulté croissant. Un véritable bijou pour les adorateurs de la mer.

Micro News : J'en mettrai un de côté pour le commandant de l'Amococadiz ainsi que pour chaque irresponsable de son espèce...

Docteur Amiga : C'est pas une mauvaise idée. Dites, vous vous souvenez de ce jeu d'aventure sur fond de vaisseau spatial à la forme plus que suggestive ?

Micro News : Oh que oui !

Docteur Amiga : Il est enfin sur Amiga. Humour et grande aventure sont au rendez-vous. Cela s'appelle **Planet of Lust** et c'est de Free Spirit. Toujours dans les airs mais plus près de nous : **F-16 Combat Pilot**, testé dans le numéro 23 de Micro News mais sur cette infamie dont je tairai le nom. Fantastique ! Génial ! Délirant ! L'éclate totale pour les pilotes en herbe.

Micro News : Ça c'est ce que j'appelle une envolée lyrique !

Docteur Amiga : Redescendons donc sur terre pour faire un tour du côté de Domark qui nous prépare une rentrée mouvementée avec **Dragon Spirit** et **Pictionnary**. Le premier est un shoot'em up du type *Xenon* ; quant au second, il ne devrait plus être nécessaire de le présenter puisqu'il est à présent un jeu de société universellement célèbre...

Micro News : C'est génial, y compris pour les nuls en dessin comme moi...

Docteur Amiga : Continuons notre tournée des grands Ducs avec Ready Soft qui annonce pour bientôt la venue de **Space Ace**, suite de *Dragon's Lair*.

Micro News : Ça promet !

Docteur Amiga : Nous terminerons notre balade au pays des éditeurs anglais avec Activision qui propose pour septembre et octobre respectivement **Dynamite Düx** et **Super Wonderboy**. *Dynamite Düx* est un shoot'em up mettant en scène une véritable basse-cour (canards, chiens et chats...) lancés dans une poursuite infernale. Pour ce qui est de *Wonderboy*, c'est un subtil mélange d'arcade et d'aventure dont le décor est un monde merveilleux menacé par un monstre féroce.

Micro News : Pour finir, vous n'auriez pas une petite compilation ?

Docteur Amiga : Il suffit de demander... Un coup de baguette magique et voici **The Story So Far Vol.3** de Elite réunissant *Thundercats, Bombjack, Live and Let Die* et *Space Harrier*. Une véritable petite merveille.

Micro News : Tout est bien qui finit bien, je vous salue et vous dis au mois prochain.

Docteur Amiga : A la revoyure ! Le travail c'est la santé...

POUR UNE MEILLEURE UTILISATION DE VOTRE AMIGA OFFREZ-VOUS :

- plus de 300 pages d'explications concernant les versions 1.3 et 1.2 du système d'exploitation de l'Amiga

- le mode intuition et le mode par commandes

- les disquettes
- la mémoire
- la gestion de l'écran
- les îcones
- les types d'animation

GRATUIT
deux disquettes contenant 50 utilitaires du Domaine Public

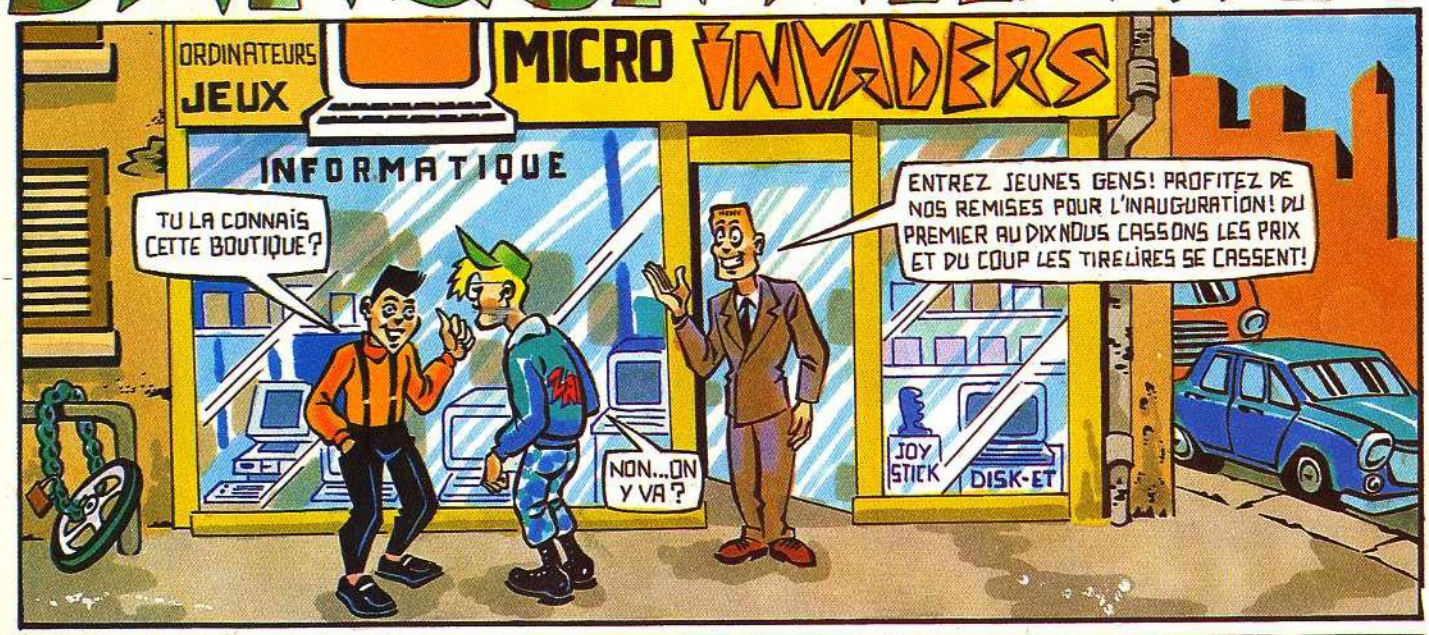
à la portée de tous !

TITUS™

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

BARGON ATTACK

RASHEED + MARC BROTHERS



VOUS AVEZ AVEC UN MAGNIFIQUE POSTER! SON PRIX NORMAL EST DE 185 F IL EST DE 50 F POUR LE LANCEMENT DU MAGASIN!
BARGON ATTACK
J'HESITE...
ET EN PRIME CE SPLENDIDE ACCESSOIRE! UN CADEAU EXCLUSIF DE NOTRE MAISON POUR TOUT NOUVEL ACHETEUR!
BIN...
HEU...
AINSI QU'UN ABONNEMENT D'UNE ANNEE A LA REVUE MICRO NEWS...
Micro News
VENDU!
ON L'A BIEN EU, HEIN?
TU PAYES EN COMBIEN DE MOIS?
FERMÉ
ZIP
ALORS ÇA MARCHE?
BARGON ATTACK
BARGON ATTACK
BARGON ATTACK
ENCORE DEUX "BARGON ATTACK"
DEUX C'EST PAS TELLEMENT!
ET SI ON RAJOUTAIT DU SEXE?

CAPITAINE PIXEL

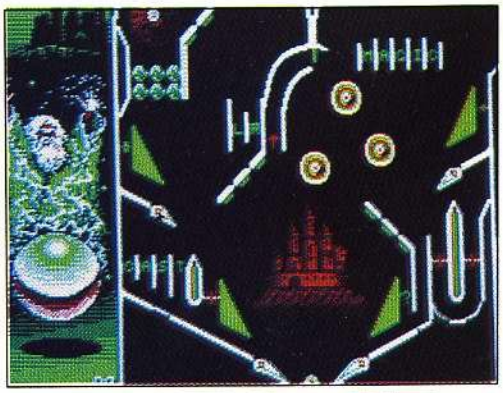
Spécial mini-prix!

Les logiciels à prix réduit sont rares, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'originaux... Ce mois-ci le Capitaine s'éclate avec une cargaison de jeux à prix budget !

Micro News : Aye Captain !
Capitaine Pixel : Que se passe-t-il encore ? Vous vous êtes fait mal ?
Micro News : Nein ! Warum ?
Capitaine Pixel : Mais comment ksé qu'y cause, lui ?
Micro News : Oh pardon, Capitaine. Figurez-vous qu'en cette veille d'ouverture européenne, j'ai pris la décision de m'abreuver religieusement des langues qui sont dès aujourd'hui celles de demain...
Capitaine Pixel : J'ai pas tout compris sinon que vous vouez un véritable culte aux langues... Remarquez, comme je le dis toujours, mieux vaut être un dévot de langues plutôt qu'une langue de veau.
Micro News : Ou une langue de bois, comme vous !
Capitaine Pixel : Remettez-vous, moussaillon. Je suis certain que vos connaissances linguistiques peuvent nous être utiles, sans compter que les principaux arrivages proviennent d'outre-Manche, comme c'est le cas de cette avalanche de jeux pour Amstrad édités par Code Masters.
Micro News : Avalanche est peut-être un bien grand mot...
Capitaine Pixel : Tout au contraire, le mot est faible puisque ces cassettes sont au nombre de dix-sept.
Micro News : Ouahou ! Alors j'imagine que nous allons nous faire un festival CPC ?
Capitaine Pixel : Oui et non puisque la totalité de ces jeux est également disponible sur C64 ! Ces jeux se divisent en deux grandes familles : d'une part les simulations, d'autre part les jeux d'arcade ou shoot'em up.
Micro News : Et si on débutait par les si-

International Rugby ▲

mulateurs...
Capitaine Pixel : OK, c'est parti mon kiki avec **Professional Ski** qui, comme son nom l'indique, est un simulateur de sports d'hiver. Les graphismes sont assez bien faits, l'animation est correcte ; un seul reproche toutefois, la maniabilité laisse quelque peu à désirer.
Micro News : Forcément, on ne peut pas avoir à la fois le pied marin et le pied skieur...


▼ Grand Prix Advanced Pinball ▶

Capitaine Pixel : C'est malin ça... Mais j'aurai certainement plus d'aisance au guidon d'un quad de **ATV** (**A**ll **T**errain **V**ehicle).
Micro News : Vous vous prenez pour le quadmaster de la micro ou quoi ?
Capitaine Pixel : Pas du tout, simplement je me sais un conducteur-né.
Micro News : Ouais, mort-né serait plus juste... Bon, restons calmes, cela donne quoi ce jeu ?
Capitaine Pixel : Côté graphismes c'est vraiment pas génial, en revanche l'animation se suffit à elle-même, ce qui en fait un jeu satisfaisant dans l'ensemble.
Micro News : Moi, je préfère la moto.
Capitaine Pixel : Cela tombe bien puisque le prochain jeu sur ma liste se nomme **Moto X**, une grande compétition de cross-country à travers bois, déserts et autres gâteries du même acabit.
Micro News : Et si je vous racontais ma dernière escapade à moto...
Capitaine Pixel : Non, surtout pas ! Les histoires sanglantes, moi ça me mine le moral... Pour en revenir à notre jeu, il est dans l'ensemble assez sympa. Un bon complément à *Super Scramble Simula-*

tor. En plus acrobatique et certainement moins dangereux, un petit tour de BMX...

Micro News : C'est le dernier modèle de BMW ?

Capitaine Pixel : Eh, coco... arrête les drogues dures ! Le BMX est un sport relativement nouveau, basé sur le principe du motocross mais couru sur un vélo spécialement adapté...

Micro News : Pouh ! Han ! bien trop fatigant...

Capitaine Pixel : Ça c'est du sport, du vrai. La preuve, deux des jeux disponibles chez Code Masters en sont inspirés : **BMX Freestyle** dont les épreuves se déroulent en milieu artificiel - salle ou stade - et **BMX 2** qui a lieu en décor naturel - carrière aménagée à cet effet.

Micro News : Votre appréciation ?

Capitaine Pixel : L'un comme l'autre sont d'excellente facture. Un petit reproche cependant à l'adresse de *Freestyle* qui ressemble par trop à certaines épreuves de *California Games* ou à *ATV* déjà cité.

Micro News : C'est bien beau tout ça, mais vous n'auriez pas quelque chose qui change un peu ?

Capitaine Pixel : Oh que si ! Nombreuses sont les simulations de football mais celles de rugby sont inexistantes, alors le changement le voici : **International Rugby**...

Micro News : Vous en connaissez les règles au moins ?

Capitaine Pixel : Absolument pas, mais qu'importe ? Le tout est de savoir si oui ou non le jeu est bon et le moins que l'on puisse dire est qu'il est réussi.

Micro News : Ouais, vous ne vous mouillez pas...

Capitaine Pixel : Peut-être, mais si vous insistez je peux mouiller l'ancre et bye bye Micro News.

Micro News : Euh ! ne vous fâchez pas, je plaisantais. Faut pas flipper comme ça...

Capitaine Pixel : Il n'est pas question de flipper mais de **Advanced Pinball**...

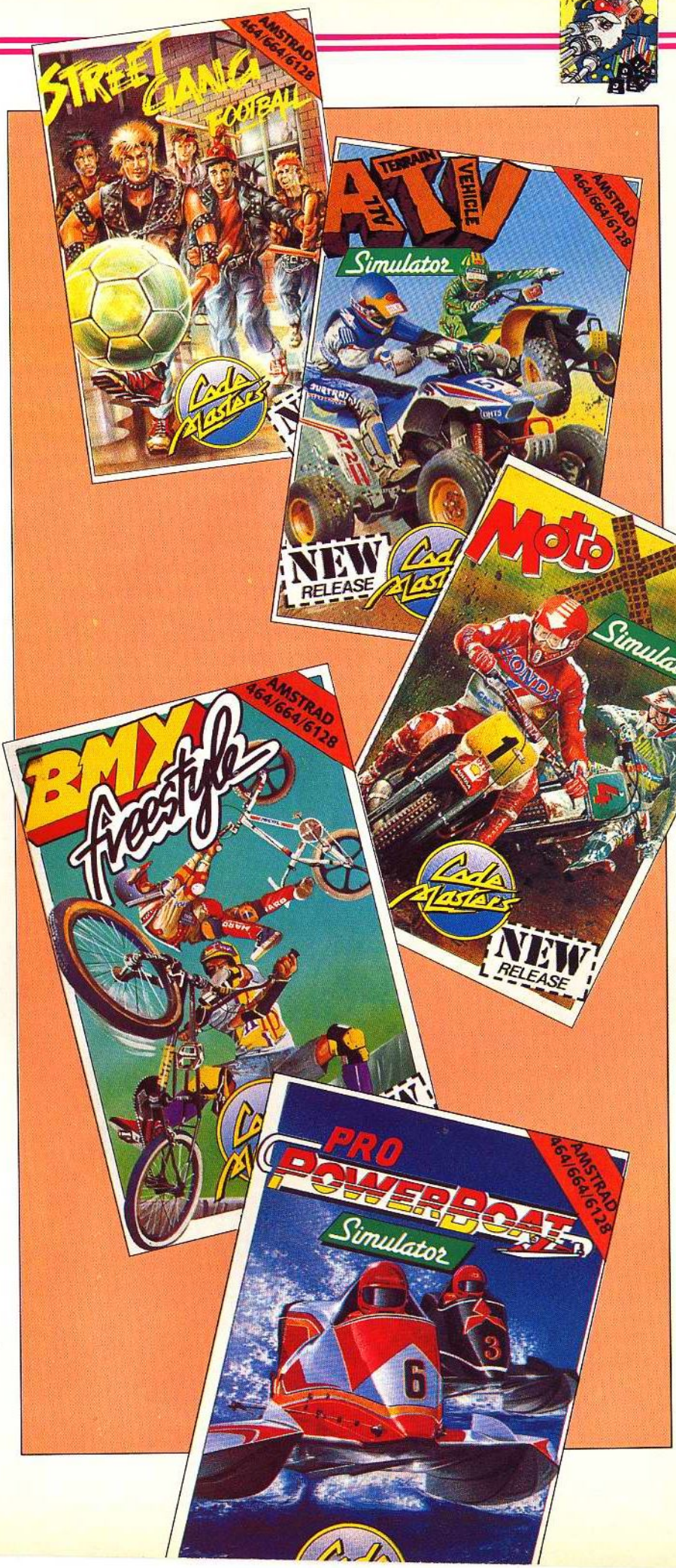
Micro News : Enième du nom !

Capitaine Pixel : Certes, mais sur CPC cela manquait affreusement. Et puis quatre flippers en un, ce n'est pas si courant, d'autant plus que dans l'ensemble c'est plutôt bien réalisé.

Micro News : On a à peu près tout vu : le quad, le ski, le BMX, etc ; et la bagnole alors ?

Capitaine Pixel : Ça va, ça va, j'y arrive avec **Grand Prix** qui offre un choix de quatorze circuits différents de par leur difficulté.

Micro News : La vitesse est correcte ?



Capitaine Pixel : Forcément, les voitures sont minuscules ; mais cela n'empêche que le jeu est intéressant. En fait on a plus l'impression de jouer sur un circuit 24 que d'être au volant d'une Formule 1. Personnellement, je préfère **Twin Turbo V8** qui malgré sa ressemblance flagrante avec *Out Run* donne une meilleure impression de conduite. Toujours dans la vitesse : **Pro Powerboat**...

Micro News : Bizarres les rafiots...

Capitaine Pixel : C'est vrai qu'ils nous changent un peu des "offshore" classiques mais après tout, au diable l'hyperréalisme ! *Pro Powerboat* est un bon mélange de course-poursuite, de tir et de saut d'obstacles, bref c'est très agréable.

Micro News : Je reconnais bien là le matelot...

Capitaine Pixel : Affirmatif, moussaillon ! Mais je n'excelle pas uniquement sur les flots. Tenez par exemple, je suis un inconditionnel du skate et c'est donc avec un plaisir non dissimulé que je vous propose **Pro Skateboard**.

Micro News : Planche à roulettes dans la langue de Voltaire...

Capitaine Pixel : Point piquée des vers, ma foi; elle dispose de quatorze terrains en tout (dont la moitié en intérieur) pour ses évolutions cursives. Largement de quoi s'entraîner avant de se risquer sur un skate réel...

Micro News : Bon, la simulation y'en a marre, on pourrait peut-être passer à autre chose.

Capitaine Pixel : Pas encore. En tous cas pas avant de vous avoir parlé de **SAS Combat**, une simulation de combat style *Rambo*. Corps à corps, grenade, mitraillette, tous les styles de combat imaginables sont au menu. Ames sensibles s'abstenir. Voilà, on s'arrête de simuler pour entrer de plain-pied dans l'arcade pure avec pour commencer **Street Gang Football** qui peut se traduire par gang de foot des rues...

Micro News : Comprenne qui peut !

Capitaine Pixel : Effectivement. En un mot, c'est pas géant. Puisque nous sommes en plein dans la dentelle, continuons sur **Ninja Massacre**, un jeu au titre éloquent où seule compte l'étendue des dégâts infligés à l'ennemi.

Micro News : Et de quinze... J. moins deux.

Capitaine Pixel : Comment ?

Micro News : Jeux moins deux !

Capitaine Pixel : Je vous vois venir avec vos gros sabots. Dites tout de suite que je suis trop long...

Micro News : Mais non...

Capitaine Pixel : En parlant de gros sabots, **Big Foot**, cela vous dit quelque chose ?

Micro News : Pas le moins du monde.

Capitaine Pixel. Gros Pied - en traduction simultanée - est un gorille qui part explorer tout un tas de lieux bizarres à la recherche de nourriture. Un bon jeu d'arcade comme on les aime. Dans un style très proche, je peux également vous proposer **Blade Warrior**. Très classique mais toujours efficace en diable.

Micro News : Bon, ben moi j'ai un petit creux...

Capitaine Pixel : Il faudra vous contenter d'un **Fast Food** genre *Pac-Man* dont les principaux personnages sont les composantes de tout bon hamburger qui se respecte : steak haché, salade, œuf, poulet etc.

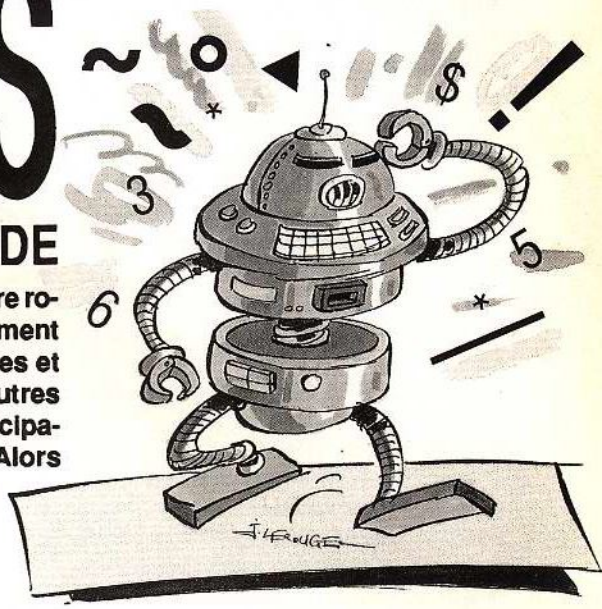
Micro News : Une véritable course à l'échalote...

Capitaine Pixel : Plutôt à l'oignon en la circonstance, mais passons. Voilà, c'en est fini de cet inventaire Code Masters. Une seule chose à ajouter : ces softs sont tous à des prix "budget", donc très alléchants. D'aucuns diront que les K7 sont dépassées et que le gain de temps au chargement vaut bien un petit supplément. A ceux-là je répondrai que nombre des CPC existants sur le marché français sont de simples 464 et qu'il est donc juste qu'il en soit ainsi. Pour ce qui est de la version C64, le chargement sur K7 ne demande pas beaucoup plus de temps que sur disquette, on se fait donc facilement une raison... D'autres labels proposent aussi des "budget" sur CPC et C64, comme Kixx avec **Silent Shadow, Crystal Castles, Rolling Thunder, Monty on the Run**. Sur ce, je vous salue.

Micro News : Bonne route, Herr Hauptmann !

TECHNICOS

TECHNICOS ET LA PREMIERE CROISADE



Surgissant du fin fond des ténèbres siliconiennes, Technicos - notre robot-Système - revient sur Terre afin de nous sauver de l'abrutissement ludique. Sa mission : nous instruire des techniques informatiques et nous faire découvrir les "farfouilles" (ex-trucs et astuces et autres bidouilles). Mais Technicos n'est pas infaillible ! Il faudra la participation de tous pour remettre à jour sa bibliothèque de farfouilles. Alors aidez-nous et envoyez-nous vos farfouilles. Vous gagnerez des jeux ou des anciens numéros de Micro News et nous pourrons chanter ensemble : "A tout instant il se passe quelque chose aux Galeries Farfouillette".

Aujourd'hui, les petits hommes et les petits d'hommes utilisent beaucoup leurs micro-ordinateurs pour jouer. Certes, les jeux que l'on fait fonctionner sur ces engins sont attrayants, mais ils font souvent oublier que l'on a entre ses mains autre chose qu'une simple console de jeu. Moi Technicos, robot de la quinzième génération, ce gâchis me fait un peu mal au silicœur. Il est vrai que la différence entre console et micro-ordinateur n'a cessé d'être réduite, mais il est dommage de ne pas profiter des joies de la conception de programmes et autres farfouilles. Ceci dit, comme dirait mon ami Brahim, vouloir programmer sa machine de façon approfondie sans en connaître l'exacte composition, c'est comme vouloir monter une mayonnaise sans savoir quels ingrédients choisir.

Je commencerai donc par vous parler de la structure des microprocesseurs, puis des micro-ordinateurs afin que les farfouilles présentées dans cette rubrique vous paraissent moins nébuleuses de jour en jour. Quant aux cracks de la programmation et tous les virtuoses de l'Ass-Désass (Assembleur-désassembleur n.m. Programme donnant l'impression aux gens qui l'utilisent qu'ils sont supérieurement intelligents, ce qui est parfois faux. Larousse 1999), eh bien le contenu de ce qui suit ne les concerne pas puisqu'ils n'ont plus rien à apprendre...

Mais finalement, qu'est-ce qu'un ordinateur ? Je me souviens... Quand je n'étais qu'un jeune processeur, on me parlait de choses étranges, de CPU, de bus, de mémoire et les personnes qui maniaient ce jargon me semblaient très savantes. Voulant converser avec eux, j'eus à acquérir de nombreuses connaissances, notamment sur les conditions de ma transformation en ordinateur, puis en robot.

Ainsi, j'appris qu'un ordinateur est composé fondamentalement de plusieurs parties. Son organisation logique repose sur cinq unités fondamentales. La première, et non la moindre, est l'Unité Centrale de Traitement (ou *CPU*, Central Processing Unit en anglais ou sagawagadoudou en congolais belge). Elle-même regroupe deux modules : l'Unité de Commande (*UC* ou CU, Control Unit) et l'Unité Arithmétique et Logique (*UAL* ou ALU, Arithmetic and Logic Unit). L'Unité Arithmétique et Logique effectue les opérations arithmétiques et logiques sur les données qui la traversent, comme les additions et les soustractions, le ET logique, le OU logique et les opérations de décalage de bits (ce n'est pas ce que vous pensez).

Le rôle principal de l'Unité de Commande est de chercher, de décoder et d'exécuter les instructions successives d'un programme stocké dans la mémoire. Elle régit le séquencement de l'ensemble du système. En particulier, elle engendre et gère les signaux de commande nécessaires au cadencement des opérations, et commande la circulation des instructions du programme et des données à l'intérieur et à l'extérieur de l'*UAL*. Elle commande également le flot des informations qui transitent sur le bus des adresses et le bus des données, et interprète les signaux présentés sur le bus de commande. Ah, j'oubliais, un *BUS* est un moyen de locomotion et ici un moyen permettant de transmettre des signaux. Les trois bus standards utilisés pour l'interconnexion d'un système à microprocesseur sont le bus des données, le bus des adresses et le bus de commande. Qu'on le veuille ou non, ces bus sont présents dans la structure de tous les ordinateurs, de l'Amstrad à l'Amiga, en passant par les Atari et autres Thomson.

L'unité de commande est généralement reliée à l'*UAL* dont elle régit le fonctionnement. Rappelons que la combinaison de l'unité de commande de l'*UAL* constitue l'Unité Centrale de Traitement (*CPU*). Fondamentalement, un microprocesseur est donc un *CPU* sur une puce. Pour mémoire, c'est un 6510 sur un Commodore 64, un Z80 sur l'Amstrad CPC, un 68000 sur l'Atari, l'Amiga, le Macintosh, un 6809 sur les Thomson, un 8088 sur les PC-XT... Pas bêtes, les puces !

Dans la conception d'un ordinateur, le *CPU* n'est pas nécessairement constitué par un seul composant. L'*UC* et l'*UAL* peuvent être des modules distincts. Les "processeurs par tranches", par exemple, réalisent la partie *UAL* sans la partie commande. Ne paniquons pas, on

ne trouve pas encore d'ordinateur en tranches dans le commerce, ni de robot au kilo, heureusement !
Le module de mémoire, représenté endessous du *CPU* sur la figure, sert à stocker les informations. D'un point de vue fonctionnel, la mémoire peut contenir deux types d'informations : les programmes et les données. Un programme est une suite d'instructions codées sous forme binaire, de façon qu'elles puissent résider dans une mémoire électronique. Les programmes et les données sont utilisés de façon différentes. Elémentaire, mon cher Zaxxon...
Le programme précise la suite d'instructions exécutées par l'ordinateur. Sous la supervision de l'unité de commande, chacune des instructions successives du programme est recherchée en mémoire puis déposée dans un registre spécial de l'unité de commande, où elle sera décodée puis exécutée. A titre d'exemple, une instruction type serait d'additionner les contenus de deux registres et de déposer le résultat de cette addition dans un troisième registre. Ce processus sera expliqué dans un prochain épisode, si vous le voulez bien.

Les données stockées en mémoire sont traités par l'*UAL*. Elles peuvent avoir des formats différents. En général, les données sont des nombres ou des caractères représentés sous forme binaire (codés en un groupe de 0 et de 1: chaque 0 ou 1 est un "binary digit", un bit). Le terme mémoire désigne généralement plusieurs types de mémoires et deux d'entre eux sont presque toujours utilisés : la mémoire principale et la mémoire de masse (ou auxiliaire).
- La mémoire principale sert à stocker les programmes en cours d'exécution et les données requises ou engendrées par leur exécution. Cette mémoire doit être d'un type rapide (pour ne pas retarder le *CPU*), et sera donc relativement coûteuse. Les mémoires principales sont des circuits intégrés *LSI* (Large Scale Integration). Les dispositifs MOS *LSI* (Metal Oxide Semiconductor) sont généralement utilisés pour ce type de mémoire. Le temps de cycle type d'une mémoire principale est de l'ordre de plusieurs centaines de nanosecondes, 100 ns à 1µs (1 ns = 10-9s, 1 µs = 10-6s). Les facteurs limitant la taille de la mémoire principale sont le coût et la capacité d'adressage du *CPU* . Par conséquent, il est généralement nécessaire de faire appel à une forme de mémoire de plus grande capacité et plus économique : la mémoire de masse. Sur les micro-ordinateurs du commerce, ce sont principalement des cassettes, des disquettes, voire des disques durs. Sur des ordinateurs plus importants, ce peut être des bandes magnétiques, des DAT (Digital Audio Tape : K7 numériques) ou des CD-ROM, WORM et autres disques optiques.
- La mémoire de masse est utilisée pour stocker des programmes ou des données (ou des portions de programmes ou de données) qui ne sont pas immédiatement requis par le *CPU* ou qui ne peuvent tout simplement pas résider en mémoire principale. Une trop grande fréquence de sollicitation de la mémoire de masse se traduit par un ralentissement de l'ordinateur. L'idéal est de conserver le programme dans la mémoire de masse pour stockage permanent (sauvegarde) et de le transférer ensuite dans la mémoire principale pour le faire exécuter (chargement).

On distingue deux types de mémoires logiques, suivant les possibilités d'accès : les mémoires *RAM* (Random Access Memory = mémoire à accès aléatoire) qui peuvent être lues ou écrites, et les mémoires *ROM* (Read Only Memory = mémoire à lecture seule) qui ne peuvent être lues qu'une fois les données inscrites. La mémoire *ROM* est une mémoire non volatile et ne peut être utilisée pour un stockage provisoire : une fois écrite, son contenu est figé, tel un disque laser.
Une *RAM LSI* standard est une mémoire volatile : son contenu est perdu lorsque l'alimentation est coupée, créant le besoin de disposer d'une mémoire de stockage permanente dans le système, comme une ROM ou une mémoire de masse magnétique, ou les deux.
Une solution possible est aussi l'utilisation de *RAM CMOS* que l'on retrouve dans les horloges sauvegardées et les mémoires de configuration des PC/XT/AT (à ne pas confondre avec les SAMOS).

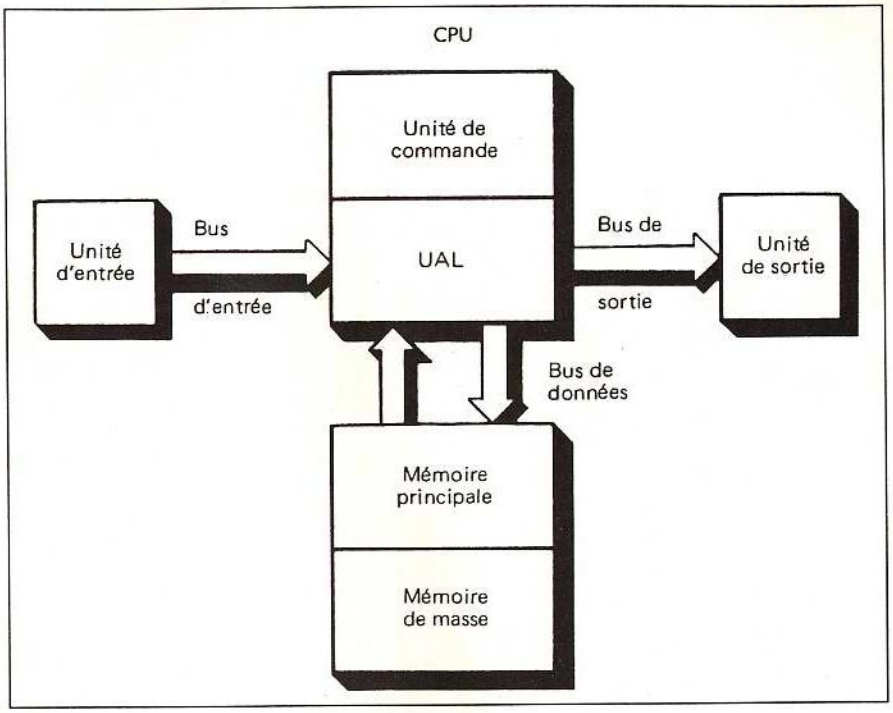
Les deux autres modules de la superbe figure qui vous est présentée sont le module d'entrée et le module de sortie. Leur rôle est d'assurer la communication avec le monde extérieur.
- Le module d'entrée, apparaissant à la partie gauche de la figure, fournit l'information à l'*UAL* ou à la mémoire. Les dispositifs d'entrée courants sont le clavier ou le capteur, comme le capteur de température, le détecteur de présence ou la souris.
- Le module de sortie affiche les données en provenance de l'*UAL* ou exécute des commandes. Les circuits de sortie courants sont l'imprimante, le jeu de lumière ou un mécanisme de commande (moteur ou relais), les diodes électroluminescentes LED, ou l'afficheur à cristaux liquides (tels ceux utilisés dans les montres digitales et les calculatrices).

Sur le schéma logique, tous les modules communiquent avec l'unité centrale de traitement mais pas entre eux. En pratique, plusieurs types de connexion sont utilisés, généralement par l'intermédiaire de bus. Rappelons qu'un bus est un moyen permettant de transmettre des informations ou signaux groupés par fonction. Dans le cas des systèmes à microprocesseur, au moins trois bus sont prévus :
- Le bus des données, qui transmet les données échangées par les différents modules. Ainsi, pour transmettre huits bits (un octet) de données en parallèle,

un microprocesseur à huit bits nécessitera un bus de données à huit bits (exemple : le 6510 du C64, le Z80 de l'Amstrad). De même, pour transmettre seize bits de données en parallèle, un microprocesseur à seize bits fera appel à un bus de données de seize bits (exemple: le 68000 de l'Amiga/Atari, le 8086/88/286 du PC/XT/AT). Si le bus de données est un bus à huit bits seulement, il faudra réaliser deux transferts successifs, ce qui aura pour effet de ralentir le fonctionnement du système. Le bus des données est un bus bidirectionnel : il peut transmettre les données dans les deux sens.

- Le bus des adresses, qui sert à sélectionner la source ou la destination des signaux transitant sur un autre bus ou sur une autre ligne. Il transporte des adresses. En général, le bus des adresses sélectionne l'un des registres à l'intérieur des dispositifs du système qui sera utilisé comme source ou destination des données. Jusqu'au début des années 80, le bus des adresses standards possédait seize lignes et pouvait adresser 216 positions (64 Ko) (1 Ko = 1024 octets, ou 210 octets, ce qui était le cas du C64 et de l'Amstrad CPC). Aujourd'hui, la technologie atteint les 32 lignes d'adresses, ce qui amène à gérer 232 positions (16 Mo) (1 Mo = 1024 Ko = 16 millions d'octets et quelques grosses poussières ; cf. l'Atari, l'Amiga, les PC/AT, les Macintosh...).
- Le bus de commande, qui assure la synchronisation des opérations du système. Il transporte les informations d'état et de commande dirigées vers le (ou en provenance du) microprocesseur. Pour être utile, il doit au moins comporter dix lignes de commande (mais plus en général).

Les bus sont réalisés sous forme de lignes de communication réelles. Ce peut être un circuit sur la puce elle-même (bus internes) ou des câbles (bus externes). On peut réaliser une extension des bus externes, de manière à faciliter la connexion de dispositifs spéciaux. La réalisation efficace de ces bus est d'une importance capitale pour la vitesse du système. Parmi les plus notoirement connus, on peut citer les bus S-100, IEEE 488, MCA (nouveau bus IBM), NUBUS (bus Macintosh II), Q-BUS (bus mini-ordinateur DEC)...



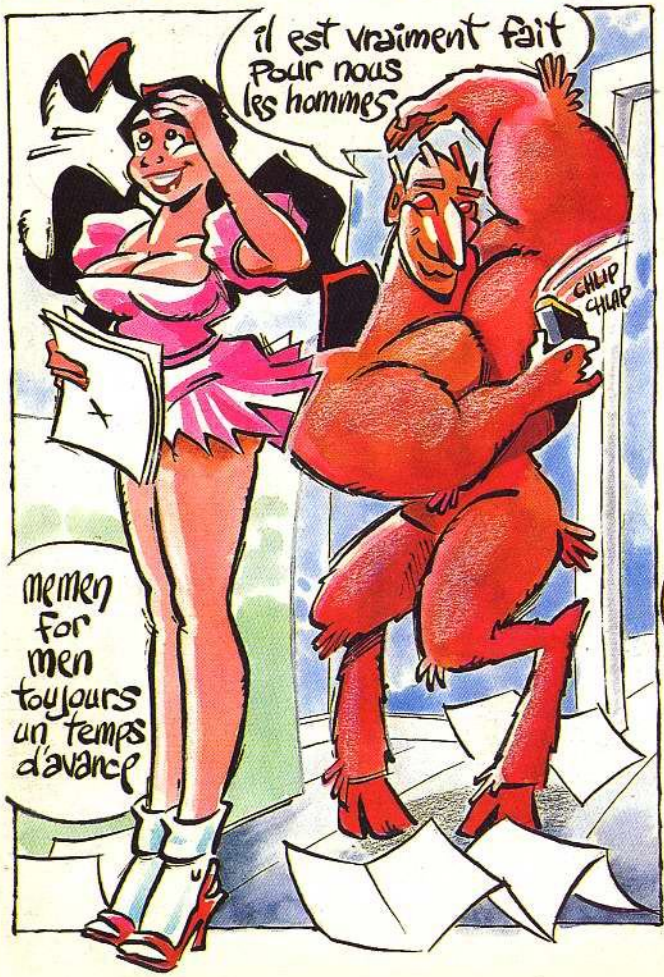
Ainsi s'achève la première partie de notre discussion. Quand bien même ces informations pourraient paraître désuettes, elles représentent néanmoins 100 % des structures d'ordinateurs existant actuellement, des micro aux "Mainframes" (gros ordinateurs), en passant par les mini et plus modestement les calculatrices. Réfléchissez-bien à la question, on se rappelle et on se fait un bus...

Technicos, the Bat-Roboss...

LE COMPILATEUR CASSE LA ROUTINE

Environ un an après la sortie du *GFA Basic 3.0*, voici enfin le compilateur tellement attendu *GFA Basic 3.01* sur Atari ST. Ce complément indispensable au langage constitue un redoutable outil de développement. Mais qu'est ce qu'un compilateur ? Sa première fonction est de traduire un fichier source *GFA Basic* directement en langage machine auto-exécutable, d'où un accroissement en vitesse de 200 à 1000%. La deuxième est d'optimiser la structure des programmes en *GFA 3.0* au moyen des nombreuses options de compilation. Le compilateur sera alors en mesure de substituer les instructions les plus lentes comme les multiplications, boucles, branchements et fonctions mathématiques. Avantage supplémentaire, les autres langages peuvent également bénéficier de son formidable apport. Un dernier détail : le *GFA Compilateur 3.01* est disponible en version française au prix de 350 F.

Rosie Zounette



d'ailleurs sur ce terrain j'aurai toujours une longueur d'avance
Voyez-même pour le choix de mon déodorant j'ai une longueur d'avance.
muréne for men
Regardez ce stick en avez-vous déjà vu d'aussi large
CHLA
Pratique simple...
adapté...
CHLO
FLA
et efficace en un seul passage
un déodorant vraiment fait pour nous les hommes
murène for men
ça ne vous plait pas Ros

LES CAHIERS DU MAJOR THOMSON

On a beau être un major de l'armée des Indes, l'Asie représente toujours un grand mystère. Par exemple, comment font-ils pour vivre dans des pays où l'on ne trouve pas Micro News en kiosque ?
Laissez-moi vous narrer une mésaventure survenue lors de mes récentes vacances à Taïwan.

A peine descendu à l'hôtel où j'avais réservé, un inconnu m'accoste : "Vous êtes enfin venu chercher la marchandise, M. Thomson, voilà un an qu'elle est prête". Flairant l'aventure je décidai de suivre cet homme. Une fois sur le port, nous entrâmes dans un entrepôt où s'empilaient des milliers de cartons. L'homme en ouvrit un et, merveille de l'Orient, surgit un TO8D flambant neuf ! - " Quelle étiquette voulez-vous ? Made in France comme d'habitude ou quelque chose de plus original ? " Cette fois le doute n'était plus permis: il croyait avoir affaire à un homonyme français, fabricant d'ordinateurs. Prétextant un coup de fil urgent à donner, j'en profitai pour m'éclipser.

De retour en France, pays où l'on trouve Micro News dans les kiosques, j'appris que le fameux stock avait été débarqué secrètement d'un cargo. Aux dernières nouvelles, il serait en banlieue parisienne et son ombre planerait sur Noël 89. L'heure n'est pas à la panique, mais n'oubliez pas de prévenir votre petit cousin qui veut se lancer dans l'informatique. L'avenir semble bien bien noir pour Thomson. A moins que quelques audacieux en fassent des machines dédiées (commande de réseau électrique...) en abaissant considérablement le prix du package machine + périphériques.

Pour l'instant, il est toujours question de nouveautés, puisqu'Infogrames vient de sortir l'adaptation TO et MO d'un jeu sorti (et périmé) en 1987 : **Macadam Bumper**. C'est un bon vieux flipper comme dans les salles de jeux (mais il y a quelques années). Du coup vous allez enfin pouvoir jouer au flipper de vos rêves. Celui avec "l'extra-balle qui s'allume tout le temps" et "la porte du spécial qui s'ouvre à tous les coups". Outre les cinq flippers déjà en mémoire, vous pouvez en créer autant que vous voulez. Tout est redéfinissable, depuis la rampe de lancement de la balle jusqu'au nombre de trous capteurs et comme ça vous aurez votre flipper bien à vous, avec votre nom gravé, et personne ne viendra poser ses sales pattes dessus. Ceci dit on peut allumer jusqu'à quatre tableaux en même temps, comme sur tout flipper qui se respecte. L'adaptation Thomson a passé à la moulinette certains ingrédients : l'image se retrouve en bichromie (sacré retour en arrière) et surtout l'absence des bruits typiques, que je ne peux reproduire ici sous peine de passer pour un crétin des Alpes. Mais ne crachons pas sur cette adaptation, c'est déjà un classique auquel vous jouerez de longues heures durant.

Pourquoi avoir attendu deux ans avant de sortir l'adaptation Thomson ? Seraient-ce les arcanes du marketing ? (Non, je n'ai pas dit arcade, bande d'ignares...). En fait de mystère il s'agirait, selon des personnes proches du pouvoir, d'une commande italienne. Ce pays possède un parc de PC 128 Olivetti qui sont en fait des machines très proches des M06. Puisqu'il fallait adapter *Macadam Bumper* au PC 128, le plus dur était fait pour la version Thomson. Voilà une idée intéressante pour tous ceux qui aiment décortiquer les programmes et jouer à des softs inédits...

D'autres, et ils sont nombreux, préfèrent programmer. Et parmi tous les logiciels créés par des particuliers, bon nombre resteront à jamais confidentiels. En revanche, quand l'auteur est un comptable et qu'il crée un logiciel adapté à ses besoins, cela intéresse généralement un public plus large.

C'est ainsi que **Comptaga** a vu le jour. Son auteur, D. Rosuel, étant plutôt doué a créé du même coup une version TO et une version PC. Ce logiciel de comptabilité est destiné aux associations, PME ou commerçants. Toutes ces personnes morales sont légalement obligées de tenir des livres comptables et ce logiciel permet de le faire de façon très simple et dans certains cas de les remplacer. En effet, les résultats imprimés que sort ce programme sont suffisamment proches des fameux livres pour que la plupart des associations de gestion agréées les acceptent à leur place. Ce logiciel permet aussi de remplir les déclarations d'impôts 2035 A et B, le tout avec une réelle simplicité. La disquette contient une superbe démonstration très explicite : tous les achats et dépenses du mois s'affichent à l'écran poste après poste. A partir de là, tous les exemples de calculs, résultats et graphiques sont montrés à l'écran. Et ils sont nombreux : histogrammes des ventes d'un mois ou d'une année, courbe des recettes ventilées en espèces et chèques pour les six derniers mois...

L'entrée des recettes ou des dépenses se fait par ligne en entrant le numéro de compte (celui du plan comptable ou bien un système qui vous est propre) et un intitulé (officiel ou non). Par exemple si le compte 60550 a pour intitulé officiel "petites fournitures" et que dans votre activité il s'agisse toujours d'achat de cocaïne, vous pouvez rebaptiser directement ce compte "Cocaïne" ! Et ça marche pour tous les commerces, même légaux ! Et les amortissements : 10% automatiques... Le programme connaît aussi bien les amortissements linéaires ou dégressifs et même les exceptionnels. Il calcule automatiquement les annuités et la valeur comptable. Et en cas de vente sur un coup de tête, il calcule immédiatement la valeur résiduelle.

Et comme ce programme est bien conçu, il sait faire des raccourcis : registre des

immobilisations sur un an, impression en continu des douze mois, totaux annuels... *Comptaga* se révèle être un sérieux outil de gestion, doublé d'un puissant programme comptable et il suffit donc d'un plan comptable (environ 35 F) pour les numéros de compte et du logiciel pour avoir une comptabilité en règle.

De plus, il est "ouvert" puisque des liaisons bidirectionnelles sont possibles avec *Multiplan, Lotus 1.2.3* ou *dBase IV+* sur PC et avec *Colorcalc* sur Thomson. Ce programme est disponible au prix de 840 F sur PC (moins sur Thomson), libre à la copie mais personnalisé pour chaque client. Il fonctionne sur TO8.9.9+. (L'auteur : Dominique Rosuel, 3, Rue Gabriel Péri 95600 Eaubonne. Tél: (1) 39.59.01.42.)

Avec l'approche de la rentrée le B.E.L.C. s'active. Le Bureau pour l'Enseignement de la Langue et de la Civilisation n'est autre que l'inventeur du P.F.A.O. Des sigles, encore des sigles, on dirait l'Education nationale... Gagné ! il s'agit de la pratique du français assisté par ordinateur. Toute une kyrielle de programmes conçus par des enseignants. Et pas pour des profs de maths ou de biologie. Rien que du français, afin de " favoriser les échanges langagiers par l'incitation à la consultation des documents et la manipulation des supports ". Ces programmes ne sont pas des mini-profs car " l'ordinateur n'est pas un remède miracle mais un auxiliaire didactique parmi d'autres ". Un seul but : réduire les situations d'échec dans l'apprentissage de la langue. Cela se traduit par dix logiciels tournant sur PC et sur Thomson, du MO5 au TO9 en passant par les nanoréseaux, à un prix moyen de 65 F. Le point commun de ces programmes est la volonté d'inciter à regarder, écouter et lire d'autres documents d'une façon méthodique. Ainsi **Alexandrin quand tu nous tiens** incite à la lecture et à l'écriture de poésies ; **Maquette et mise en page** observe l'aspect d'un document pour aller vers son contenu ; **Radio et Micro** incite à l'écoute critique d'une tranche horaire de radio... Il y a même la télévision avec **Incrustations**, un logiciel compatible avec le boîtier d'incrustation de Thomson (réf. INS 57.001). En combinant les deux, l'enseignant peut poser des questions directement sur l'image (émission en direct, magnétoscope, vidéo-disque...), cacher une partie de l'écran... Tous les moyens sont bons pour faire parler les élèves ou dynamiser un film éducatif peu attrayant. Une disquette de démonstration regroupant des extraits de chacun de ces programmes est disponible sur PC pour 20F au B.E.L.C., 9 rue Lhomond 75005 Paris. Tél : (1) 47.07.42.73.

Un bon nombre d'entre vous m'écrivent à propos de l'épuisement prochain et probable des logiciels pour Thomson. Dilemme : soit les prix baisseront (soldes de fonds de tiroirs), soit on assistera à un déstockage massif. Spectacle douloureux de centaines de disquettes écrasées ou broyées. Mais les distributeurs attendent un dernier Noël thomsoniste et ils vont garder leurs stocks jusque-là. Sachant que pour un commerçant il vaut mieux vendre à marge réduite que ne pas vendre, je vous incite à marchander franchement et à dire par exemple : " Votre *Slap Fight* Thomson m'intéresse, mais pas au-delà de 150 F ". Après tout, que croyez-vous qu'ils ont fait de leur stock (petit à l'époque) de logiciels pour ZX81 ? Ils ont ouvert un musée ! Alors pour ne pas recommencer avec Thomson, il va falloir faire un effort.

En attendant, le distributeur **Innelec** propose dans son catalogue un important stock de logiciels pour tous les Thomson. Il y a beaucoup de jeux, bien sûr, mais aussi des éducatifs et des utilitaires, par exemple **Fichier-Dossier** encore cher a 449 F, mais au moins toujours disponible, ainsi que **Multiplan** (même prix), **Multicalc** 370 F etc. Si donc votre revendeur vous soutient ne plus être en mesure de se procurer des logiciels Thomson, donnez-lui le numéro d'Innelec - (1) 48.91.00.44 - pour qu'il puisse passer sa commande.

ABONDOS

Après le rush de septembre et le stress de la rentrée, les choses se calment un peu. Seul le Prof fait montre d'une activité débordante.

Micro News : Professeur, vous m'étonnerez toujours !

Professeur Abondos : Ah, c'est vous. Asseyez-vous et regardez-moi ça.

Micro News : Wouah ! c'est magnifique. On dirait du...

Professeur Abondos : Ne dites pas de bêtises, c'est beau, bien fait et c'est du PC.

Micro News : Prof, vous n'avez pas l'impression d'oublier quelque chose ?

Professeur Abondos : Et quoi donc ?

Micro News : Regardez. Vous voyez le lecteur, là, en face de nous avec son Micro News dans les mains. Eh ben, il se demande de quoi on parle.

Professeur Abondos : Ah oui, vous avez raison. Et je vais tout de suite remédier à cet oubli, c'est de **Deluxe Paint 2 Enhanced** qu'il s'agit. C'est une version améliorée de **Deluxe Paint 2**, avec la possibilité de faire un dessin qui dépasse largement la taille de l'écran (vous ne pourrez en visualiser qu'une partie) et qui comporte de nouveaux accessoires et brosses dont la finesse vous permettra de soigner les détails et pas mal d'autres choses.

Micro News : Bougez pas Prof, je vais vous croquer.

Professeur Abondos : Touchez pas à ça, vous allez tout faire sauter. J'ai encore deux ou trois choses à vous montrer avant qu'on en vienne aux éducatifs. Tout d'abord une très bonne nouvelle pour les PCistes : au Virgin Games Store de Londres, les ventes de jeux PC ont largement, je dis bien largement, dépassé les ventes sur ST.

Micro News : J'en connais un qui va faire la gueule. Mais dites-moi, ils ont pris des risques chez Virgin. Parce qu'il y a quelques années personne n'aurait misé un shilling sur les jeux PC.

Professeur Abondos : C'est ce qui s'appelle de la clairvoyance.

Micro News : Vous avez parlé de ST, mais l'Amiga dans tout ça ?

Professeur Abondos : Doc Amiga peut trembler lui aussi, car même s'il reste en tête des ventes, le fossé se resserre. C'est le commencement de la fin, un moment tant attendu par les possesseurs de PC et par...

Micro News : Calmez-vous professeur, vous n'êtes pas à l'Assemblée nationale.

Professeur Abondos : Bon, passons aux jeux avec **Virus** de Firebird, qui après une carrière bien remplie sur d'autres machines, fait son entrée sur PC et n'a rien perdu de sa redoutable efficacité.

Micro News : Atchoum !

Professeur Abondos : Je sens que la contagion vous gagne, vous devriez empoigner un joystick pour vous débarrasser de tous ces microbes avant qu'il ne vous dévorent et que la 3D ne vous monte au nez.

Micro News : Je brois que vous abez raison.

Professeur Abondos : Mon pauvre vieux, si tous les gars de la narine voulait bien se donner les sinus, l'épidémie serait enrayée. En attendant, regardez donc ces paysages fabuleux, cette animation délirante et ce scrolling multidirectionnel. Ah ! Je sens que les deux autres clowns vont en faire une maladie.

Micro News : Vitamine C vaincra !

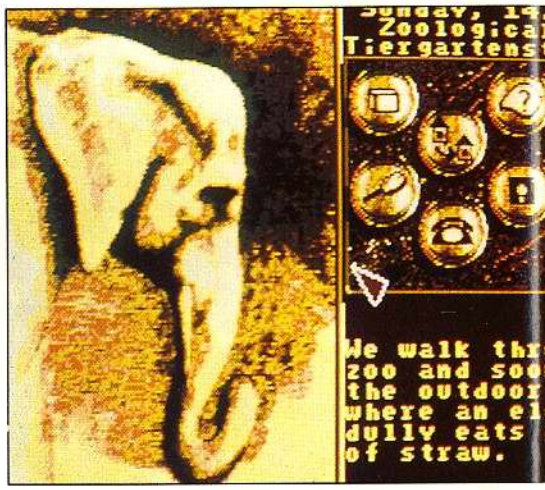
Professeur Abondos : En attendant essayez de vaincre à **Final Frontier** de *PSS*. Le principe est simple : vous êtes le chef d'une bande de boulonneux (en clair des robots) et vous appartenez vous-même à leur engeance...

Micro News : Dites moi, ça s'enrhume un robot ?

Professeur Abondos : Ne m'interrompez pas avec des questions futiles. Je disais donc que vous êtes le robot en chef, dont la mission est de détruire vos semblables afin de rester seul maître de la planète. Le jeu est naturellement de la pure stratégie et il plaira à ceux qui aiment les jeux de réflexion.

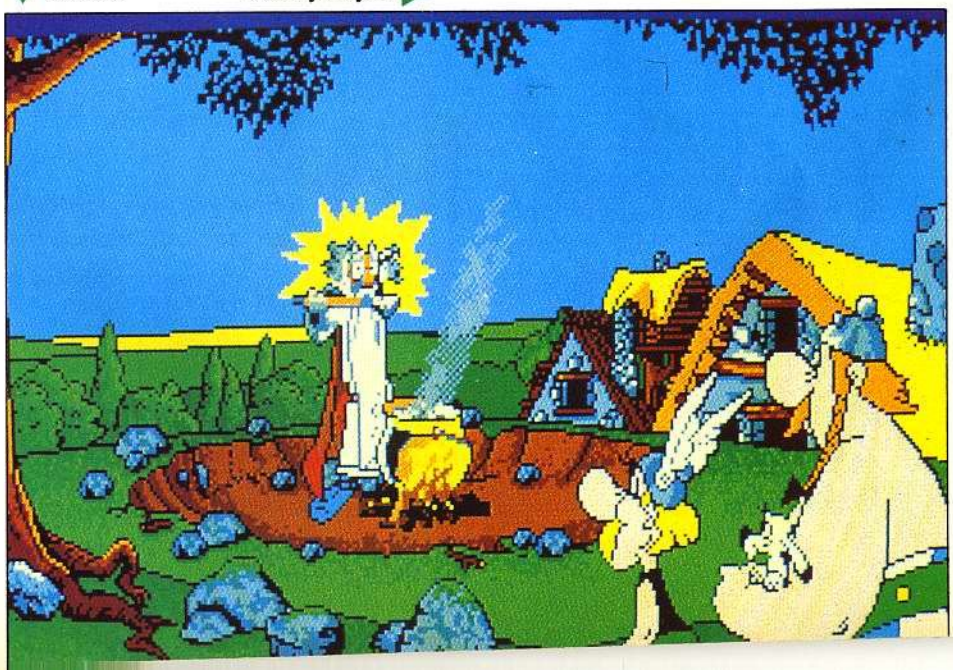
Micro News : J'aime les jeux de réflexion, mais je suis un fou d'arcade.

Professeur Abondos : Un fou tout court. Passons à quelque chose qui promet d'être un classique, **The Mystery of the Mummy** de *Rainbow Arts* . En 1912 à Hambourg, une série de meurtres en



▼ Astérix

The Mystery... ▶



relation avec une momie africaine secoue la tranquille cité. Vous jouez le rôle d'un détective qui a cinq jours pour résoudre l'énigme dans l'atmosphère brumeuse du port.

Micro News : Brrr, ça me donne froid dans le dos.

Professeur Abondos : Attendez, ce n'est pas fini. Je vous dirai à quel moment faire des commentaires. Le soft est un classique jeu d'enquête (très réaliste), avec un graphisme sépia qui donne une touche rétro de la plus belle facture.

Micro News : Ça vous rappelle votre jeunesse ?

Professeur Abondos : Je ne relèverai pas la basse allusion à mon jeune âge. Si vous aimez les sports d'hiver, vous allez certainement apprécier **Skidoo**, de Tomahawk, avec ses grands espaces du Nord canadien. Vous avez aussi la possibilité de participer aux querelles de nos célèbres et irréductibles Gaulois dans **Astérix et le coup du menhir,** coédité par Nathan Logiciels et Coktel Vision. Et sans transition, je passe aux éducatifs. Vous avouerez que c'est de circonstance.

Micro News : Les parents vont être contents, mais les enfants vont faire la gueule.

Professeur Abondos : Ce n'est pas grave, ça leur passera. C'est Cedic Nathan qui sera notre hôte pour cette fois. Les softs correspondent à trois degrés d'enseignement : primaire, collège et secondaire. Dans le premier cas, celui qui se rapproche le plus de votre niveau...

Micro News : Prof, vous me comblez. Et qu'apprend-on en primaire ?

Professeur Abondos : Le français et les mathématiques. Naturellement, la méthode est progressive et comporte tout ce qu'on apprend à ce stade : lecture, orthographe, conjugaisons, classement par ordre alphabétique de mots etc. Plusieurs softs sont disponibles au prix moyen de 240 F.

Micro News : En somme c'est le prix d'un seul jeu.

Professeur Abondos : Ne dévergondez pas les enfants qui veulent travailler. Dans le lot de disquettes qui me sont parvenues, j'ai une pure petite merveille dont le nom est **Saga**. C'est un logiciel de simulation et de conception assistée de récits d'aventures. Cet outil est destiné à l'atelier d'écriture, niveau CM et collège. Il permet de produire des récits clairs et structurés et enseigne à organiser la pensée, à maîtriser l'écriture et surtout (ceci vous concerne) apprend à raisonner.

Micro News : Merci pour tant de sollicitude, Prof.

Professeur Abondos : Passons aux collèges et lycées où les choses se compliquent un peu plus grâce à l'entrée en lice des sciences, de l'histoire & géo, de la philo et des langues étrangères : anglais, allemand, espagnol. C'est toujours le même principe : leçon, exercice et correction. Là aussi j'ai une petite merveille...

Micro News : Encore ?

Professeur Abondos : ...du même style que *Saga*, c'est **Générateur Roman.** Le soft comprend une base de données concernant les auteurs classiques (Zola, Verne, Maupassant et Stendhal), une base sur le monde contemporain et un traitement de texte. Ce logiciel permet de travailler à partir de textes illustres et ainsi de confronter le style de l'élève à celui de ses prédécesseurs. Le logiciel coûte 1150 F et fait l'objet d'une licence mixte avec le ministère de l'Éducation nationale.

Micro News : Ah, mais c'est un gage de qualité !

Professeur Abondos : En quelque sorte, oui. Il y a évidemment plein d'autres éducatifs. Je conseille à ceux qui voudraient se cultiver d'écrire à Cedic Nathan (6/10, bd. Jourdan, 75014 Paris) pour recevoir un catalogue. Voilà tout ce que j'avais à vous dire, petit.

Micro News : Merci Prof, à la prochaine.

Professeur Abondos : Au revoir.

Virus

Deluxe Paint 2

SEGA ET MICRO NEWS L'ABONNEMENT QUI FAIT TOURNER LA TÊTE.

ÉCONOMISEZ 3 NUMÉROS EN VOUS ABONNANT !
1 an 205 francs
(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UN DES DEUX SUPER SYSTEM SEGA
offerts chaque mois à deux nouveaux abonnés tirés au sort.

CONSOLES DE JEUX SEGA® MASTER SYSTEM

☐ Je m'abonne à MICRO NEWS pour 1 an
(11 numéros dont 1 spécial été) et je joins un chèque de 205 francs.
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

Micro NEWS

Nom _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____

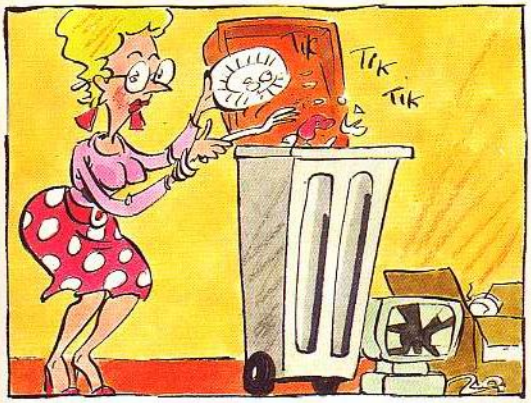
Ville _____ Code postal _____

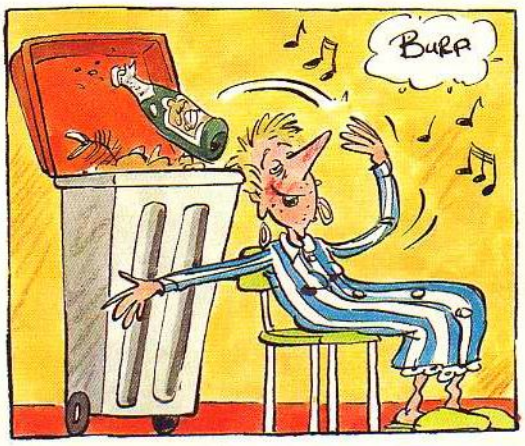
Type de machine possédée _____

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
11 numéros 325 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

BARBABUG le Pirate

PLANQUE





TLERUGE

SCREEN CHOCS

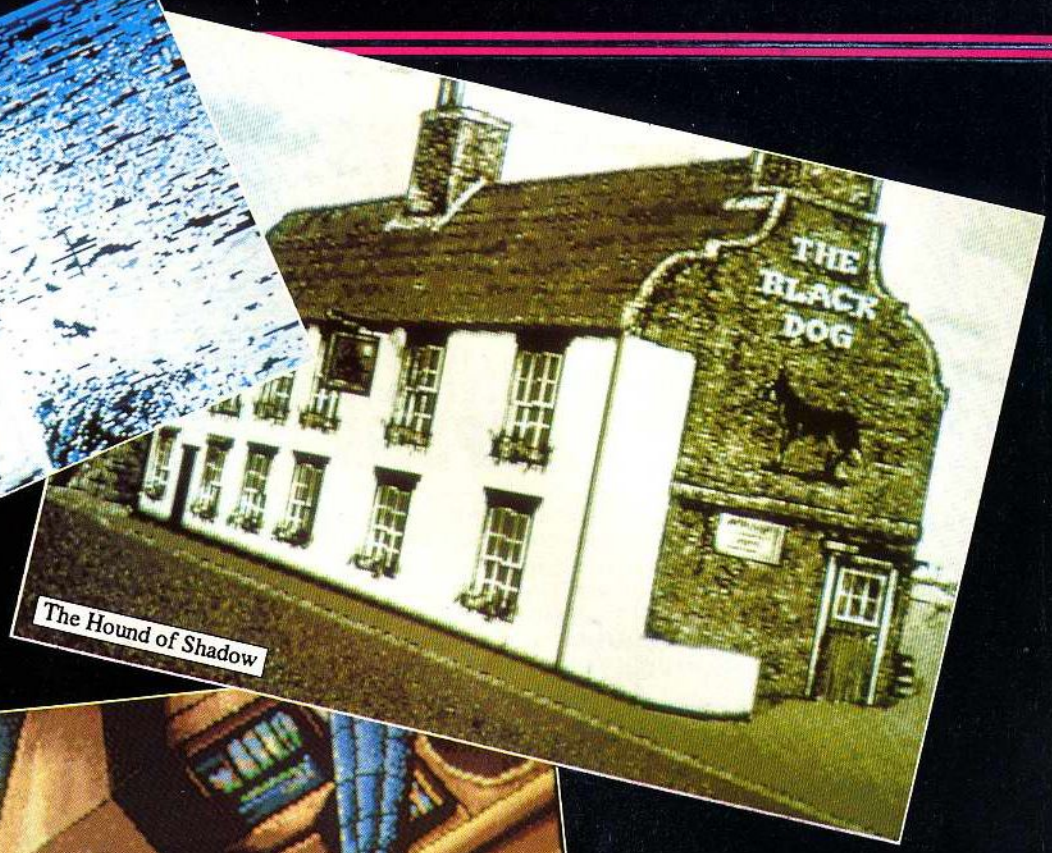
Le choc des écrans sans le poids des mots ! Voici une nouvelle rubrique "rien que pour vos yeux" : les plus beaux graphismes du mois, tirés des tous derniers jeux. Mais aussi vos propres réalisations que vous pouvez nous envoyer !

L'arrivée de machines de plus en plus performantes au niveau graphique a donné naissance à une nouvelle race de créateurs. D'une sobriété obligée ils sont passés à une véritable prolixité de sprites et de couleurs. A tel point que quelques-uns des écrans de jeux actuels semblent tout droit sortis de la palette d'un peintre magicien... Ah, si Léonard de Vinci ou autre Michel-Ange avaient eu à leur disposition de tels outils, quels prodiges n'auraient-ils accomplis ?
Les artistes du jour sont **Torben Larsen** pour *Battle Squadron* (Hybris 2) de Innerprise Software, **Mark K. Jones** pour *Stormlord* de Hewson, **William Heneuy** pour *89, la Révolution Française* de Legend Software, **Richard Edwards** pour *The Hound of Shadow* de Electronic Arts, et **Don Bluth** pour *Space Ace* de Ready Soft (la suite de *Dragon's Lair*). Tous ces écrans ont été réalisés sur Amiga, sauf *89, la Révolution Française* qui est un écran MSX2, un véritable exploit pour du 8 bits !
Chacun dans un style différent, ces jeux ont comme point commun l'extrême qualité des graphismes. Pour le reste, nous y reviendrons dès leur sortie effective.

Outre ces noms qui brilleront un jour prochain au firmament des grands créateurs, il existe de véritables artistes vivant dans l'anonymat absolu... Enfin plus tout à fait, puisque Micro News se charge de vous les faire connaître. Il s'agit entre autres de **Stéphane Giraud** (un lecteur) qui a réalisé sur Amiga 500 cette image d'Apollo XI avec *Deluxe Paint 3*.
Si comme Stéphane vous souhaitez voir paraître vos œuvres dans cette rubrique, n'hésitez pas à nous expédier une disquette accompagnée d'une lettre désignant la machine, le nom du logiciel utilisé, éventuellement la procédure de chargement - CLI, autoboot etc - ainsi que vos nom, âge et adresse à *Micro News - Screen Chocs - 67, avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.*
En attendant, rincez-vous l'œil et le bon...

89, la Révolution Française

Apollo XI



The Hound of Shadow

Space Ace

Space Ace

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds Apple IIE + moniteurs couleur et monochrome + cartes : **80 colonnes, Super série + joystick + nombreux jeux + docs. Valeur : 14 000 F. Vendu : 5000 F. Marc Lacombe. Tél : (1) 45.47.61.91 après 19 h 30.**

Vds console Sega + **2 jeux : 700 F. TO8, écran couleur + lecteur de disquettes 3" 1/2 + jeux + casier de rangement + revues + crayon optique : 1900 F. Yann Saint-Paul. Tél : (16) 20.33.80.05.**

Vds Atari 520 STF **double face (sous-garantie) + moniteur couleur + 15 disks + revues. Cédé : 4200 F. Laurent Cluzel. Tél : (1) 43.02.75.40.**

Vds TO8 + lecteur disquettes + **20 disks. Très bon état. Prix : 1600 F. Gary Laporte. Tél : (1) 45.69.05.86.**

Vds console Sega + **Hang-On + F16 Fighter : 1000 F. Vds aussi 8 cartouches (Cyborg, Hunter, Phantazy Star, Miracle Warriors, etc.). Le tout : 2500 F. Stéphane Deberdt. Tél : (16) 98.96.31.96 le week-end.**

Vds Sega + **Light Phaser + lunettes 3D avec 10 jeux (Double Dragon). Le tout en très bon état (moins d'un an). Prix : 2000 F (avec 2 manettes). Patrick Choquet. Tél : (16) 22.37.08.33.**

Vds Commodore 128D **(lecteur 1571 intégré). Très peu servi. Prix : 2600 F à débattre. Marcel Richard. Tél : (1) 64.97.12.79.**

Vds CPC 464 couleur + DD1 + **joystick + nombreux jeux (Cauldron 2, Green Beret, etc.) + utilitaires (Sectology), CPM) + revues. Prix : 3000 F. Loïc Guignot. Tél : (1) 64.68.33.51.**

Vds Apple IIC + moniteur monochrome + **souris + joystick + 50 programmes : Gestion, tableur, jeux et bien d'autres. Etat neuf. Sacrifié : 6000 F. Eric Maulave. Tél : (1) 43.36.04.76.**

Vds Atari 1040 STF + moniteur couleur + **disks + livres + originaux + joystick : 5500 F. Sylvain Brocard. Tél : (16) 29.78.62.15.**

Vds cause Amiga, console Sega + **Light Phaser + 13 jeux (4 pour Light Phaser). Valeur : 4500 F. Vendu : 3000 F port compris. Cyril-Serge Tumarinsohn. Tél : (1) 39.63.34.54 le soir.**

Vds console Sega + **13 jeux (R-Type, Double Dragon, Keisenden, Shinobi, etc.) + Rapid Fire. Valeur : 4700 F. Le tout vendu : 2000 F. Cyril Clairet. Tél : (1) 48.40.67.39.**

Vds MSX 2 VG8235 + **19 mégaroms (Nemesis 1, 2, 3, Parodius, Metal Gear, Super Laydock, etc.) + 2 joysticks + 30 disks. Très bon état : 2700 F à débattre. Jean-François Douez. Tél : (16) 23.65.23.65.**

Vds console Sega **(garantie Juin 90) + After Burner + Rastan + Shinobi + Hang-On (neufs). Valeur : 1900 F. Cédé : 1200 F. Claude Linus. Tél : (1) 47.09.61.53 après 19 h.**

Vds Thomson T08 + moniteur couleur + drive 3" 1/2 + **jeux (Passagers du Vent 1 et 2 + manettes + utilitaires. Le tout : 3500 F. Damien Brunon. Tél : (16) 71.61.16.37 après 18 h.**

Vds pour Amiga 500/1000 **disque dur SHD 30 Mo : 3900 F. Pour Amiga 1000, extension mémoire 2 Mo, peuplée à 1 Mo : 3500 F. Richard Josse. Tél : (16) 96.70.00.70.**

Vds 520 STF 1 **Mo (Blitter, nouvelles roms) + moniteur couleur 1224 + softs : 5700 F ou échange contre Amiga 500 avec extension et softs de dessin. Christophe Gouvaze. Tél : (16) 43.71.01.97.**

Vds MSX 2 VG8235 **(écran couleur) + jeux (Metal Gear, Rastan, etc.) + 1 logiciel de dessin. Prix à débattre. Pierre-Yves Pinault. Tél : (16) 96.61.59.27.**

Vds console Atari 2600 + **2 manettes + 6 supers jeux, le tout en très bon état : 400 F. Frédéric Puente. Tél : (1) 39.65.35.96.**

Vds MSX 2 NMS 8255 (2x720 Ko) + **Home Office 2 + MSX Dos + disks + lecteur K7 (ADSS) + imprimante MSX 2 80 colonnes, texte et graphique + souris + extension 64 Ko + 150 jeux : 3990 F. Jacky Micallef. Tél : (16) 25.87.15.37.**

Vds MSX Sanyo 64 Ko, **2 manettes : 600 F. VG 5000 + jeux + livres : 350 F**

Le prix d'une petite annonce (joindre un chèque bancaire) **est de 30 F pour les abonnés** qui auront joint l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Le prix pour les lecteurs non-abonnés est de 60 F.** Toute annonce reçue avant le 10 du mois passera dans le numéro suivant. Pour toute annonce à caractère commercial ou professionnel, prière de nous consulter.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

(état neuf). Frédéric Petit. Tél : (16) 35.74.14.54 le soir.

Vds console Sega + pistolet + 4 joysticks + 9 jeux (Shinobi, R-Type, After Burner, Out Run, World Soccer, Zillion 2, Hang-On, Safari Hunt). Le tout : 1900 F (déc 88, très bon état). Alexandre Tournier. Tél : (1) 45.81.59.79.

Vds 520 ST DF, nombreux disks, Fire Boot, imprimante Citizen 120 D (sous garantie) + 4 kilos de papier + cable. Prix à débattre. Sébastien Lenvier. Tél : (16) 27.59.36.03 après 18 h.

Vds imprimante couleur Okimate 20 : 1500 F. Drive 5.25 : 550 F. Ampli stéréo : 250 F. Moniteur couleur CTM 644 : 1200 F. Adaptateur vidéo pour Atari/Amiga : 150 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Vds console Sega (bon état) + 8 jeux (Wonder Boy 2, Y'S, etc.). Prix : 1500 F + Secret Command + Phantasie Zone 2 + Zillion + Enduro Racer. 1 cartouche : 100 F. 2 cartouches : 150 F. Bernadette Maillard. Tél : (16) 56.98.69.35.

Vds console Sega + Phaser + lunettes 3D + Control Stick + 19 jeux (After Burner, Shinobi, etc.). Valeur neuf : 6920 F. Cédé : 4000 F. Romain Vincent. Tél : (16) 87.77.91.08.

Vds Amiga 500 + moniteur couleur + nombreux logiciels + joystick : 4500 F. Thibaud Rebour. Tél : (1) 69.96.34.01.

Vds PC 1512 SD couleur + joystick PC + disks vierges + jeux originaux (PQ1 et 2, KQ4, docs, etc). Prix : 5000 F. Excellent état. Vente séparée possible. Nicolas Groslier. Tél : (1) 60.77.76.85.

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur, parfait état + jeux + utilitaires + cadeaux. Le tout : 4000 F. José Halimi. Tél : (1) 48.39.00.17 après 20 h.

Vds Amiga 500 + extension 500 Ko + drive externe + joystick + 60 logiciels + livres sous garantie : 5500 F. Hervé Fromentin. Tél : (1) 48.29.61.63.

Vds originaux sur ST : Virus, Alien Syndrome, Turbo Cup et Daley Thomson. 100 F chaque jeu. Olivier Chapuis. Tél : (16) 50.49.00.43 après 18 h.

Vds Sony HB700 + 200 jeux + souris + tapis + cartouches de jeux + nombreux docs + cables moniteur monochrome et couleurs + compilation Eurosoft 33 jeux + traitement de textes. Le tout : 4000 F. Eric Caron. Tél : (1) 45.26.71.62 après 18 h.

Vds compilation PC (Epyx : Hit 1 et Hit 2) : 85 F au lieu de 225 F. Vds console Atari 2600 + 12 jeux. Valeur : 2250 F. Vendu : 400 F. Vds 2 joysticks pour PC + la carte de connexion. Valeur : 700 F. Vendu : 220 F. François Gérard. Tél : (1) 43.51.10.58.

Vds Atari 520 STF double face gonflé à 1 méga de Ram + joystick + souris neuve + disquettes. Le tout : 3000 F. Kamel Ikkene. Tél : (1) 39.71.11.19.

Vds Commodore SX 64 (C64 portable, écran et drive intégré) + 50 disks 5"1/4. Prix : 2000 F. Achète Amiga 2000 à bas prix (si possible avec écran 1084 + carte XT). Vincent le Toquin. Tél : (1) 42.70.25.79.

Vds console Sega + Phaser + Control Stick + 9 jeux (Shinobi, Altered Beast, Wonder Boy 2, Double Dragon, etc.). Très bon état : 1600 F. Vends Trojan : 180 F. Matthieu Angot. Tél : (16) 20.55.55.40.

Vds imprimante Amstrad DMP 2000 : 1500 F. Textomat : 300 F. Supercopy : 150 F. Imprimante 80 colonnes VP 8100 : 2000 F. Logiciel Beckertext : 600 F. Jacqueline Lutier. Tél : (1) 42.03.43.25 après 18 h.

Vds Atari 1040 STF + joystick + jeux + ST Replay + basic et utilitaires + sélecteur face. Le tout en très bon état : 4000 F. Hugues Bouron. Tél : (1) 60.60.98.37 si possible dans la région 77.

Vds 30 jeux MSX 1 et 2 en K7. Prix : 170 F. David Raynal. Tél : (1) 65.67.02.41 heures repas.

Vds nombreuses démos en Freeware (Animations, IMG, Amiga, etc.) à très bas prix (à partir de 15 F port et disk compris.), pour Atari ST. Liste contre 1 timbre. 4, rue Georges Kirsch. 51300 Vitry le François.

Vds CPC 464 couleur + lecteur disquettes + doubleur + ext. Vortex 256 Ko + docs + livres + jeux + utilitaires (D82, Multiplan, Tasword) : 2500 F. Pierre Nehring. Tél : (1) 42.54.42.02.

Vds Atari 520 STF double face, parfait état, sous garantie + docs + disks, etc.

☎ 43.42.22.50 **EDEN COMPUTER** ☎ 43.42.22.50

DEPOT-VENTE . OCCASION

102 Av du GENERAL MICHEL BIZOT 75012-PARIS-METRO MICHEL BIZOT-OUVERT 10H-12H-14H-19H

VOTRE ORDINATEUR NOUS VOUS AIDERONS A LE VENDRE ET VOUS CONSEILLERONS SI VOUS LE VOULEZ POUR L'ACHAT DE VOTRE NOUVEAU- ATARI-AMIGA-COMPATIBLE P.C-CONTACTEZ NOUS OU MIEUX PASSEZ

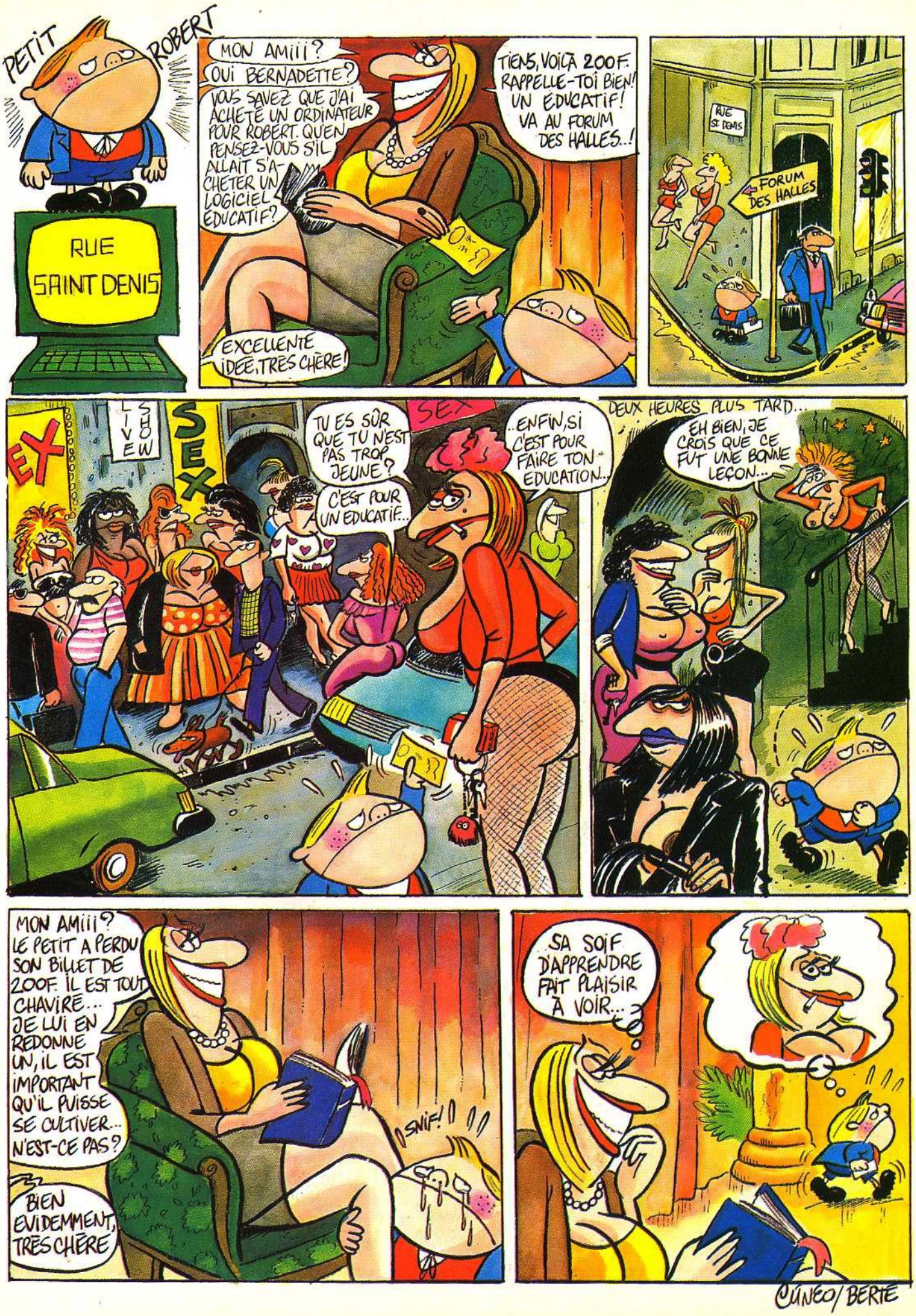
1050.F	EXTENSION ST 520 a 1024ko	*
490.F	KICK START 1.2 et 1.3 inclus	*
2990.F	EXTENSION ST 2 megas ½	*
150.F	FREE BOOT ST-A500-A2000	

AT 286,512Ko,D.DUR 20Mo,Ecran 14 Pouces:	9590.F ttc
AMIGA 500+CABLE PERITEL	:3990.F "
AMIGA 500+MONITEUR 1084	:6990.F "
AMIGA 2000+CABLE PERITEL	:9990.F "
AMIGA 2000 EDUCAMIGA	:13990.F "
ATARI 520 STE NOUVEAU	:3490.F "
POUR TOUTE AUTRE CONFIGURATION TELEPHONEZ-NOUS	

Cadeau a tout acheteur d'un ordinateur quel qu'il soit

* POSE GRATUITE

Service APRES-VENTE ultra performant et rapide


PETIT ROBERT
RUE SAINT DENIS
MON AMIII?
OUI BERNADETTE?
VOUS SAVEZ QUE J'AI ACHETÉ UN ORDINATEUR POUR ROBERT. QU'EN PENSEZ-VOUS S'IL ALLAIT S'ACHETER UN LOGICIEL ÉDUCATIF?
TIENS, VOILÀ 200F. RAPPELLE-TOI BIEN! UN ÉDUCATIF! VA AU FORUM DES HALLES..!
EXCELLENTE IDÉE, TRÈS CHÈRE!
RUE ST DENIS
FORUM DES HALLES
EX
LIVE SHOW
SEX
TU ES SÛR QUE TU N'EST PAS TROP JEUNE?
C'EST POUR UN ÉDUCATIF...
..ENFIN, SI C'EST POUR FAIRE TON "ÉDUCATION"..
DEUX HEURES PLUS TARD...
EH BIEN, JE CROIS QUE CE FUT UNE BONNE LEÇON...
MON AMIII? LE PETIT A PERDU SON BILLET DE 200F. IL EST TOUT CHAVIRÉ... JE LUI EN REDONNE UN, IL EST IMPORTANT QU'IL PUISSE SE CULTIVER... N'EST-CE PAS?
BIEN ÉVIDEMMENT, TRÈS CHÈRE
SNIF!
SA SOIF D'APPRENDRE FAIT PLAISIR À VOIR...
CUNEO/BERTÉ

Prix : 2600 F. Stéphane Sureaud. Tél : (1) 46.27.82.34.

Vds pour T08, T09+, nombreux jeux et utilitaires (250). Prix : 20 F pièce. Liste sur demande. David Janssen. Tél : (1) 66.77.38.08.

Vds 1040 ST DF très bon état + nombreux accessoires (joystick, livres, disquettes vierges, originaux, etc.). David. Tél : (16) 55.79.86.74.

Vds C64 + 1570 + cartouche + 2 joysticks + péritel + 50 news : Soccer, Last Ninja, Dragon Ninja, etc. 10 disks vierges + boîte de rangement : 1200 F ou + 2 lecteurs K7 + 80 originaux : 1100 F. Vds jeux ST : Dragon Ninja, Daley Thomson, Red Heat : 150 F chaque jeu. Michel Truong. Tél : (1) 34.15.79.74.

Vds C128 (péritel) + lecteur disks 1541 II + jeux + joystick + disks. Prix : 2500 F. Fabrice Viviant. Tél : (16) 78.72.56.04.

Vds Atari 520 STF double face avril 89 (nouvelles roms) + moniteur couleur SC1224 + sourie + joystick + 80 disks. Garantie jusqu'en avril 91. Prix : 4500 F. Thomas Lourenço. Tél : (1) 60.10.18.66.

Vds PCW 8256 + imprimante traitement de textes + tableur graphique + CPM + Batman + Multiplan. Valeur : 5230 F. Vendu : 4600 F. Frédéric Nass. Tél : (16) 87.67.18.28.

Vds moniteur couleur péritel Thomson MC 9J936 : 1500 F. Amstrad CPC 464 avec moniteur vert GT65 : 900 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Vds jeux sur Amiga et C64. Recherche contacts pour échanges de news. Fabrice Bajolais. 25, avenue des Chèvrefeuilles. 93220 Gagny.

RECHERCHES

Offre 1000 F pour la cartouche Parodius de Konami sur MSX ou tout autre nouveauté. Vito Zamataro. Tél : (19) 038.55.34.43. Pecheurs N°2. 2026 Sauges. Suisse.

PC recherche softs, idées, contacts sur toute la France. Possibilités d'achats sérieux et rapides. Christine Schmidt. Tél : (1) 34.69.88.98.

Achète à bas prix Spectrum 2 + ZX1 et microdrive + ZX2. Faire offre. Hervé Lemoine. 29, rue de Paris. 62790 Leforest.

Recherche pour T08D extension 256 Ko. Logiciels, jeux, utilitaires. Revue Téo N° 1 à 13. Didier Rivage. Tél : (16) 44.54.35.12.

Recherche pour Atari 800 XL, schémas raccordements et K7 manuels pour ce matériel. Faire offre. Henri Benard. 30, rue des Violettes. 24750 Trelissac.

ECHANGES

Echange et vends news sur ST (Krypton Egg, Kult, etc.). Patrick Guerchon. Tél : (1) 46.87.23.15.

Echange, achète ou vends news et oldies sur ST. Réponse assurée. Envoyez votre liste. Laurent Taulet. 24, rue de Flénu. 7300 Quaregnon. Belgique.

Echange et vends news sur ST. Frédéric Delannoy. Tél : (16) 99.09.30.12.

Echange digitalisations sur MSX avec vos documents sur du matériel pro contre jeux MSX : disks, cartouches. Simon Bigot. Tél : (16) 49.53.32.66.

Echange jeux sur ST. Recherche dernières news et démos. Achat possible à bas prix. Vds originaux : 120 F pièce. Stéphane Thuillier. Tél : (16) 20.87.83.03.

Echange jeux et utilitaires sur Atari STF DF. Réponse assurée et rapide. Non sérieux s'abstenir. Eric Frecon. Tél : (16) 77.70.29.66 après 18 h.

Atari 520 ST cherche contacts pour échanges de news. Frédéric Pasquier. Tél : (16) 74.80.11.69 après 19 h, sauf week-end.

Echange news sur Atari ST et Amiga. Réponse assurée. Pascal Thuillier. 11A, rue Pasteur. 08160 Nouvion sur Meuse.

Cherche contacts pour échanges sur MSX 2. Cherche programmes assembleur sur MSX 2. Joël Bonte. Tél (16) 50.69.32.03.

520 ST gonflé échange nombreuses news. Cherche aussi digitaliseur de sons pas trop cher. David. Tél (16) 55.79.86.74.

Echange news sur Atari ST. Sébastien Bergot. Tél : (16) 21.20.59.23.

CONTACTS

Cherche correspondants sur ST. Patick Guerchon. 301, avenue de Fontainebleau. 94320 Thiais.

Cherche contacts sérieux sur Amiga 500 pour faire des échanges de logiciels. Christian Turlan. 59, rue de Franceville. 93220 Gagny.

RUN INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

la clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS
LE MEILLEUR SERVICE
LES NOUVEAUTES
LES CONSEILS

AMIGA

OFFRE CLEF AMIGA 500
amiga 500 - souris - lecteur 3"1/2
+ traitement de texte "KINDWORDS"
+ logiciel graphique "FUSION PAINT"
+ 3 jeux (Crazy Cars - Miniature Golf - Super Ski)
3 990 F

OFFRE CLEF AMIGA 500 COULEUR
l'offre ci-dessus
+ monit. coul. Commodore 1084 S
~~7 000 F~~
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
amiga 2000 - monit. 1084S souris - clavier séparé
11490 F TTC

ATARI

OFFRE CLEF ATARI 520 STF
ATARI 520 STE NOUVEAU !!!
+ souris
+ câble péritel
+ 5 logiciels (fichier, trait. de texte, basic, logo, néochrome)
+ 10 jeux
+ manette de jeux
~~4 490 F~~
3 490 F

OFFRE CLEF COULEUR
avec monit. ATARI SC 1425
5 490 F
1040 STF offres exceptionnelles !
1040 STF seul
3 990 F
1040 STF monochrome
4 990 F
1040 STF couleur
6 490 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 STF
offre bureautique exception.
ATARI 1040 STF
+ moniteur SM 124
+ imprimante CITIZEN 120 D
+ pack bureautique (trait. de de texte TEXTOMAT, fichier DATAMAT, tableur CALCOMAT)
~~9 500 F~~
5 990 F

MEGA ST1
5 490 F

AMSTRAD

OFFRE CLEF 6128
AMSTRAD 6128 monit. coul.
+ 50 jeux
+ manette
~~4 690 F~~
3 690 F
avec tuner TV
4 750 F

NOUVEAU !!! Une révolution dans le domaine des compatibles PC. Le Micro PC entièrement Européen !
EURO PC monochrome
+ Logiciel WORKS
4 990 F
EURO PC couleur
+ Logiciel WORKS
5 990 F

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

OFFRE CLEF DISQUETTES

5"1/4 Double Face
Double densité 48 TPI
par 10 : 2,90 F l'unité
par 100 : 2,80 F l'unité
par 500 : 2,60 F l'unité

3"1/2 Double Face
Double densité
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

5"1/4 Double Face
Haute Densité 96 TPI
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

incroyable

3"1/2 Double Face
Haute Densité
par 10 : 40,00 F l'unité
par 100 : 35,00 F l'unité

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS
VENEZ NOUS VOIR !

CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS

SEX MACHINES

50 000 LECTEURS ASSOIFFÉS DE SEXE !

Aujourd'hui les lecteurs se jettent à l'eau et s'expriment crûment ! Même la tante de Censuros (présidente de la Ligue des dames patronesses) a décidé de prendre la parole ! Heureusement, il nous reste le V.A.O...

D'abord, avant de commencer, je dois vous communiquer une nouvelle de la plus grande importance : *Sabrina*, la célèbre chanteuse italienne, a fait assurer ses 102 centimètres de tour de poitrine pour la coquette somme de deux millions de francs !

Alors là, moi je dis bravo ! Il faut toujours prendre ses précautions, surtout quand il s'agit du patrimoine culturel. Après tout, des tableaux tels que la Joconde sont bien assurés, pourquoi pas les seins de Sabrina ? Si je vous donnais le choix entre passer une nuit avec le matériel assuré par le musée du Louvre ou bien une nuit avec celui assuré par Sabrina, que choisiriez-vous ? (Attention à votre réponse, certains prétendent que la Joconde était un homme déguisé). Bon, je vois que vous êtes tous d'accord avec moi, une fois de plus...

TOUS DES COCHONS !

Personnellement, je n'ai jamais douté que vous ne pensiez qu'à ça... Je vous ai même expliqué dans le précédent numéro que c'était une preuve d'intelligence. Mais lorsque nous rencontrons les principaux éditeurs de logiciels français, une question revient sans cesse sur leurs lèvres : "Ne pensez-vous pas, cher ami, qu'il y a trop de sexe dans Micro News et que certains lecteurs risquent d'être choqués ?"

Ici, nous devons, pour la première fois, faire passer un avertissement à l'intention des éditeurs qui nous lisent :

Mesdames, messieurs les éditeurs. Le passage qui suit risque de vous causer un choc pouvant provoquer des dommages irréversibles. Nous vous demandons donc, dans votre propre intérêt, de vous asseoir avant de continuer cette lecture, en tenant à proximité une provision de glace et de cachets d'aspirine. Si vous avez des problèmes cardiaques, nous vous enjoignons de tourner bien vite la page.

Après cette indispensable mise au point, revenons à nos cochons pour vous transmettre les résultats du sondage de cet été : 5% des lecteurs trouvent qu'il y a trop de sexe dans Micro News, 19,5% en veulent à l'intérieur mais pas sur la couverture ("c'est gênant quand on l'achète"), 29,1% pensent qu'il y en a "juste ce qu'il faut", et enfin 46,4% des lecteurs trouvent qu'il n'y a pas assez de sexe dans Micro News !

En regardant ces chiffres de plus près, on constate donc que 95% des lecteurs sont ravis de trouver du sexe dans le journal et que près de la moitié en voudraient plus ! Micro News étant lu chaque mois par plus de 100 000 personnes, on peut dire qu'il y a dans le lot 50 000 obsédés comme moi, ce qui me réchauffe le cœur...

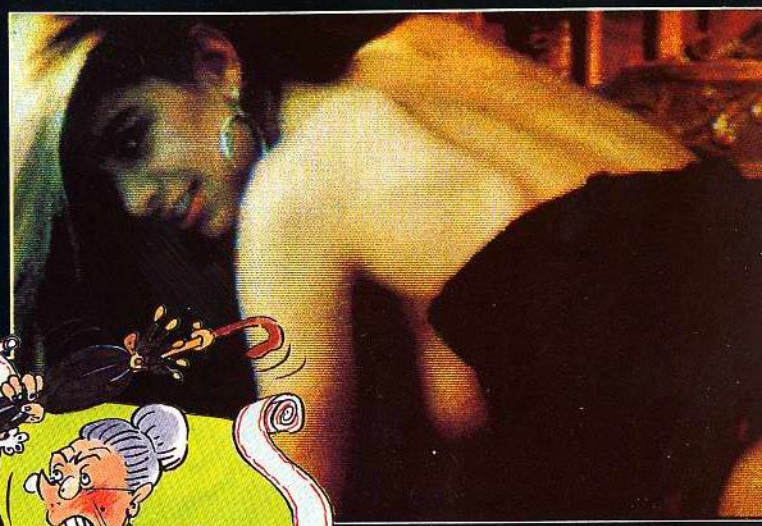
Alors messieurs les éditeurs, qu'en dites-vous ? Oh ! messieurs les éditeurs, qu'avez-vous ? Pourquoi êtes-vous si pâle ? Pourquoi glissez-vous à terre en fermant les yeux ? Allons, revenez à vous... Au secours ! Des sels ! Le Samu ! Les pompiers ! Robocop ! Barbarian ! Pac-Man ! Skweek ! Iron Lord ! Non je retire le dernier, le temps qu'il arrive...

CENSUROS SUPERSTAR

Un personnage fait également l'unanimité parmi les lecteurs, il s'agit de ce cher Censuros dessiné par Carali : *"Il faudrait le remplacer par l'homme invisible ou l'échanger contre une loupe "*(Jean-Luc Plault), *"S'il ne veut pas qu'on le lynche, il a intérêt à se foutre ailleurs !"* (Christophe Loïodice), *"Enlevez-moi ce gros dégueulasse qui garde tout pour lui !"*(Eric Jeannin), *"Horreur et stupéfaction ! Que vient foutre ici ce petit emmerdeur ?"* (Yann), *"Dis à ton ami Censuros - ce sale petit con - qu'il peut aller prendre des vacances à Hawaï"* (Maxime Spinnler), *"Je*

VIVE LE V.A.O. !

Il y avait déjà la P.A.O. (publication assistée par ordinateur), le D.A.O. (dessin assisté...), la C.A.O. (conception assistée...). Voici en exclusivité le V.A.O. - VOYEURISME ASSISTÉ PAR ORDINATEUR - inventé par un de nos lecteurs, Francis Nivelle, qui joint le geste à la parole en nous envoyant une disquette "chaude", nous invitant ainsi à pratiquer cet art nouveau, beaucoup plus agréable vous en conviendrez que la P.A.O. ou la C.A.O.... Assurément les lecteurs de Micro News, tels monsieur Jourdain, pratiquaient déjà le V.A.O. sans le savoir grâce à Sex machines !



hais ce fils de pute de Censuros ! Bouh le vilain !" (Maximilien Bayle), *"Certains ne se font pas chier pour poser leur séant là où il ne faut pas"* (Fabrice Gourdet), *"Offrez donc un congé à ce con de Censuros"* (Michaël Berman), *"Je souhaite une longue vie à Eric Satyre et à sa rubrique mais mort à Censuros ! Censuros no future ! A bas Censuros !"* (Loïc Degenne), *"Si à la place de Censuros il y avait une Censurette bien roulée et à poil, je serais charmé"* (Patrice Marterer), *"Votre rubrique est très bandante et bienvenue dans le monde austère de l'informatique familiale, mais les Censuros nous emmerdent !* (SGI-89 Inc., qui joignent trente francs pour que je leur envoie des softs pornos. Confisqués les trente balles, la maison Satyre ne vend pas d'images pieuses, les distributeurs de freeware sont là pour ça !), *"En Suisse, on apprécie énormément votre journal, mais si vous saviez ce que vous nous faites endurer chaque mois, monsieur Censuros le détesté !"* (Nicolas Bottinelli), *"J'ai 14 ans et en cachette j'achète des revues de cul. A mon âge, on n'est pas si innocent que certains éditeurs et adultes le croient. Enlevez-moi ce monsieur Censuros de mes deux !"* (Un Atarien qui hait Censuros), *"Je suis déçu par un vermisseau nommé Censuros qui s'est glissé dans Sex Machines et qui réellement m'exaspère. Est-ce parce que tu es devenu PD et que la vue d'une femme te fait horreur ou parce que tu fais partie d'une de ces association de bonnes mœurs et que tu t'es mis en tête de nous faire chier ?"* (Un STmaniac de 16 ans), *"Censuros gêne toujours ! Il faut le retirer de la rubrique"* (Raphaël Macoir) etc. Et voilà le travail ! C'est beau la popularité... Seul Ronald Laurençot écrit : *"Contrairement à certains lecteurs, je souhaite une longue vie à Censuros pour plusieurs raisons qu'il serait trop long d'énumérer"*.

En fait la présence de Censuros est facile à expliquer : s'il n'était pas là, nous ne pourrions pas passer la plupart des photos qui agrémentent cette rubrique, puisqu'elles relèvent de la dite pornographie et que Micro News n'est pas un magazine dit "spécialisé". Mais suite à la suggestion de Patrice Marterer, Carali vous présente Censurette, la sœur de Censuros, qui fait ici ses débuts de star...

Quand j'y repense... 50 000 cochons lubriques comme moi... Décidément, le premier éditeur qui jouera le jeu et sortira un vrai soft "adulte" devrait crouler sous une pluie de dollars !

(La rubrique de Tante Eulalie)

C'EST DÉGUEULASSE

Un magazine de micro familiale a intitulé son numéro de septembre : "Spécial 69". C'est une honte ! Que fait la censure ?

Et le clip sur la lambada, vous l'avez vu ? On y voit un garçon et une fille (très jeunes) se livrer aux pires dépravations sous le prétexte de vous donner une leçon de lambada. Pour pratiquer cette danse, c'est très simple : le garçon tient la fille par la taille le plus serré possible en lui glissant sa jambe droite entre les cuisses. Ils se frottent l'un contre l'autre et le premier qui atteint l'orgasme a gagné. Cette danse perverse peut se pratiquer en toute impunité sur les pistes de danse généralement obscures, puisque de loin le couple a l'air de danser innocemment alors qu'en fait il se livre à une impudique séance de frottis-frottas. Combien de naïfs parents se sont-ils ainsi laissés abuser ? C'est un scandale ! Que font nos dirigeants ?

TEENAGE QUEEN INÉDIT

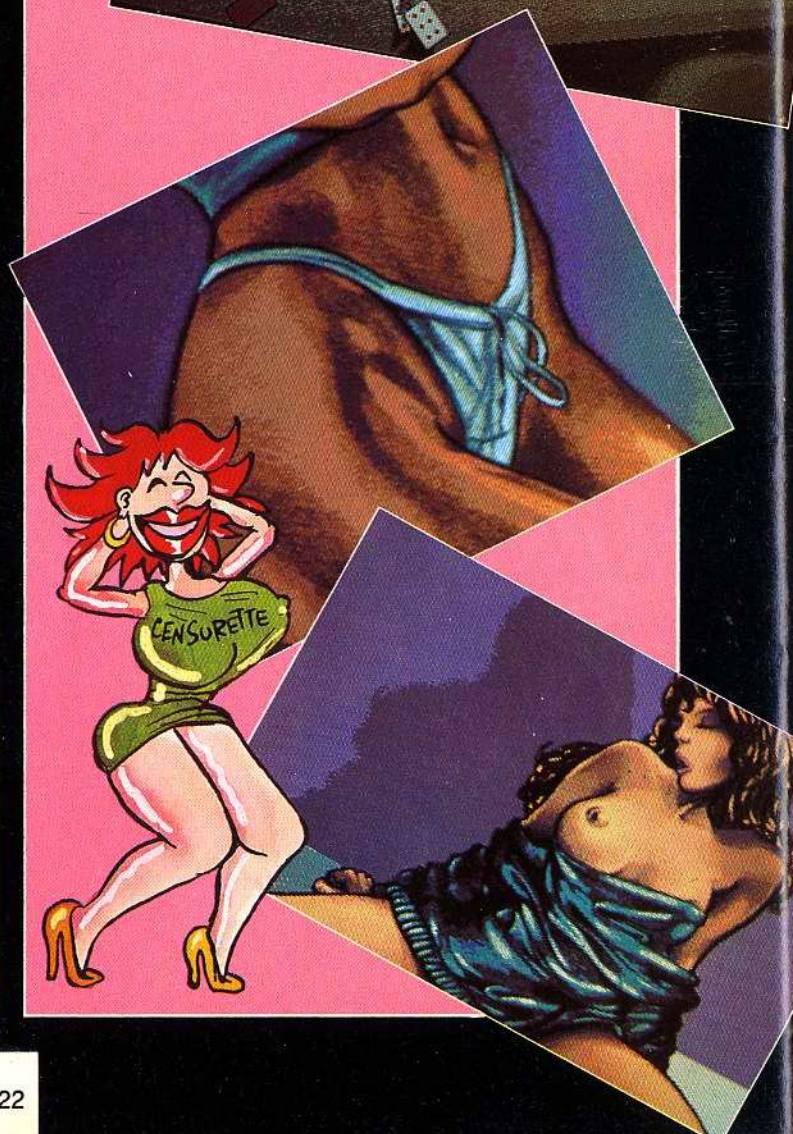
Les mecs, tenez-vous bien (les nanas itou) ! Infogrames prépare actuellement la suite de *Teenage Queen*, le seul logiciel français digne de recevoir le label "approuvé par Eric Satyre". Ce nouveau logiciel s'appellera bien sûr **Teenage Queen 2** et les graphismes seront de nouveau réalisés par Jocelyn Valais, ce génial dessinateur dont les dessins égayent depuis un an les rêves des lecteurs de Micro News. Grâce soit donc rendue à ce cher Jocelyn qui a réussi, avec *Teenage Queen*, à faire un soft véritablement érotique et excitant (et marrant à jouer) sans pour autant tomber dans la vulgarité, car c'est bien là que réside la difficulté. Espérons que la deuxième mouture de ce petit chef-d'œuvre sera du même niveau que la première...

Mais nous allons, pour ce jeu qui est actuellement en gestation, vous offrir une grande première : nous vous proposons en effet d'intervenir directement sur la conception de *Teenage Queen 2* en écrivant personnellement à Bruno Bonnell, PDG d'Infogrames, pour lui faire réaliser que vous êtes prêts à encaisser un soft très "adulte", afin qu'il autorise les programmeurs à mettre le paquet pour créer le soft le plus osé de l'histoire de la micro ! Vous trouverez donc à cet effet un formulaire de pétition qui est placé dans les pages de news car nous savons qu'un grand nombre d'entre vous répugne à découper Micro News, surtout dans des pages comme Sex Machines.

Cette démarche rappellera à nos plus fidèles lecteurs notre légendaire pétition micro/porno parue dans le n°14 en octobre 88, il y a exactement un an. Vous aviez été huit cents à répondre avec enthousiasme à cet appel, à la suite duquel fut créée cette rubrique aujourd'hui si populaire. Si *Teenage Queen 2* est un jour un soft réellement "hot", ce sera grâce à Sex Machines et à ses lecteurs qui écrivent des lettres qui font bouger les choses et n'hésitent pas à participer aux pétitions.

En attendant l'arrivée de *Teenage Queen 2*, voici pour vous faire patienter des photos de la première version. Certains de ces écrans ont été exclus de la version définitive du jeu et sont donc publiés ici pour la première fois. Nous vous présentons également la photo "clé" du jeu, qui dévoile la véritable nature de l'héroïne, en fait une androïde...

Eric Satyre



GARANTIE DE SERVICE :

- Matériel garanti deux ans.
- SAV express 48 heures.
- Reprise de votre ancien ordinateur.
- Règlement en quatre fois sans frais.
- Carte bleue.

VIDE SHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

- Expédition Sernam express 48 heures.
- Vente par correspondance.
- Un club —10%.

EXTENSIONS MÉMOIRES :

A501 512 Ko A 500	1.290 Fr*
A2058 2 Mo	6.490 Fr
MONITEUR couleur 1084S	2.950 Fr
*LECTEUR 3" 1/2	990 Fr*
*SCANNER A PLAT	4.990 Fr

EXCEPTIONNEL !!!

AMIGA 500 : ..... 3.990 Fr

AMIGA 500 + 1084 S	**6.490 Fr**
AMIGA 500 + 1084 S + EXT A501	**7.490 Fr**
AMIGA 500 + 1084 S + 2ème lecteur	**7.490 Fr**
AMIGA 500 + EXT A501	**4.750 Fr**

GAMME AMIGA 500 LIVRÉE AVEC :
- SOURIS - LECTEUR 3"1/2
- TRAITEMENT DE TEXTE "KINDWORDS"
- LOGICIEL GRAPHIQUE "FUSION PAINT"
- 3 JEUX (Crazy Cars - Miniature Golf - Super Ski) ..... **3 990 F**

PÉRIPHÉRIQUES :

COMMODORE MPS 1230	1.490 Fr*
COMMODORE MPS 1500 C	2.290 Fr*
STAR LC 10	1.950 Fr*
STAR LC 10 COULEUR ..	2.490 Fr*
XEROX 4020	16.900 Fr
CANON FP 510	29.900 Fr
20 Mo A500	4.490 Fr*

DISQUETTES : 3.5 DF.DD 7.50 Fr l'unité.

GRAPHISME / VIDÉO

Toutes les applications professionnelles de cette fabuleuse machine en démonstration permanente.

– Tirages laser Post-Scipt en libre service.
– Tirages couleur sur imprimantes CANON, XEROX.
– Digitalisation d'images.
– Transferts vidéo.
– **Sur simple appel, un commercial viendra vous rendre visite !!!**

CARTE XT	4.490 Fr
CARTE AT	8.990 Fr
20 Mo B 2000	4.900 Fr

EXCEPTIONNEL !!!

AMIGA 2000 : ..... 8.990 F

AMIGA 2000 + 1084 S	**11.490 Fr**
AMIGA 2000 + NEC MULTISYNC II + carte fickerflixer	**19.900 Fr**

VIDEO :

GENLOCKS, CODEURS, FILTRES, TABLE DE MONTAGE VIDEO INFORMATIQUE, GEL D'IMAGES en démo permanente.

36.15 Code VS
Par minitel : toutes les nouveautés, les astuces, domaine public

Catalogue VIDEO SHOP disponible. Plus de 40 pages de matériel, nouveautés, accessoires, etc...

3 MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!

VENTE PAR CORRESPONDANCE : BP 105-75749 PARIS CEDEX 15.

AU CENTRE : 47, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais Royal

A L'OUEST : 7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly - M° Pont de Neuilly

AU SUD : 251, bd Raspail - 75014 PARIS - M° Raspail

CARTE CLUB = –10%. CATALOGUE COMPLET CONTRE 3 TIMBRES A 2.20 Fr

16 (1) 42 86 03 44

* (1) Offre promotionnelle ne bénéficiant pas de conditions de règlement particulières ou de reprise de matériel.

Lili rencontre son amie Lolo qui arbore un splendide manteau de vison. Lili est écœurée :
- Comment as-tu fait pour t'acheter un vison ? Toute ma vie je me suis débattue pour me payer un truc pareil mais je n'y suis jamais arrivée.

Lolo répond :
- Justement ma grande, arrête de te débattre !

Un adolescent rentre du collège avec l'index tout raide. Son grand-père s'étonne :
- Qu'est-ce que tu t'es fait ?
- Oh, répond le gamin, c'est en physique-chimie. Le professeur avait apporté un produit de son invention qui solidifie tout ce qu'on met dedans et, pour faire l'expérience, il nous a demandé d'y tremper le doigt.
- Mon enfant, je te donne 50 F si tu dérobes le pot qui contient ce produit-miracle.

Le soir-même, le garçon rapporte le pot. Le lendemain matin, son grand-père lui donne 200 F.
- C'est trop, proteste le garçon. Tu m'avais promis 50 F.
- C'est vrai. Mais les 150 F de supplément, c'est de la part de ta grand-mère.

(Manuel Boyer)

- Maman s'est remariée et mon nouveau papa m'apprend à nager.
- Ah bon ! Et tu te débrouilles bien ?
- Oh, oui ! Je commence déjà à sortir du sac tout seul...

- Toto, arrête de tourner en rond tout le temps, ça me donne le mal de mer. Toto ! Je te dis d'arrêter tout de suite ou sinon je te cloue l'autre pied...

(Anthony Lavaud)

Un astronaute revient chez lui après une longue mission dans l'espace. Il est accueilli par sa femme. Heureux de se retrouver, ils s'embrassent. Soudain, la femme se dégage brusquement et pointe un doigt inquisiteur sur la combinaison spatiale de son mari :
- Qu'est-ce que c'est que ce cheveu vert sur ton épaule ?
- Allo maman, c'est ta fille.
- Oui ma chérie, ton voyage de noces se passe bien ?
- Merveilleusement bien, maman, d'ailleurs nous restons à Miami.
- Seulement ami-amie... mais ma pauvre chérie, le mariage ce n'est pas ça du tout !

(Franck Eychenne)

Un parachutiste s'écrabouille au sol. Aussitôt il monte au ciel, mais au lieu d'y rencontrer Saint-Pierre, l'homme tombe sur sa femme blottie dans les bras d'un ange. Elle se met à crier :
- Terre ! mon mari !

(Davy Ruffin)

Jésus-Christ est sur une jetée au bord de l'océan avec Moïse. Il dit à Moïse :
- Eh vieux Mo, j'suis sûr qu't'es même plus capable de faire des miracles.

Moïse répond :
- De quoi, de quoi ! Attends un peu, p'tit gars, tu vas voir c'que tu vas voir !

Il étend alors les bras en direction de l'océan qui se scinde en deux comme dans *Les Dix Commandements.*

Il se tourne ensuite vers Jésus-Christ :
- Alors J-C, ça t'en bouche un coin ! Et toi mon grand, tu assures encore de ce côté-là ?

Jésus-Christ répond :
- Pas de problème, je vais te faire la marche sur l'eau, j'ai toujours eu un succès fou avec ce truc.

Il se jette aussitôt à l'eau mais il coule à pic. Il réussit néanmoins à ne pas se noyer et remonte péniblement sur le ponton, à moitié suffoqué, toussant et crachant de l'eau :
- Nom de mon Père ! J'ai bien failli y rester. Bordel de flotte, qu'est-ce qui a bien pu se passer ?

Moïse lui répond :
- Pas étonnant, regarde tes pieds, avec tous ces trous ils prennent l'eau comme une passoire !

La scène se passe dans le cabinet d'un médecin chinois. La cliente est couchée par terre sur le dos, totalement nue, et un gros chinois est allongé sur elle, allant et venant entre ses jambes. La femme dit alors :
- Professeur Lee, êtes-vous bien sûr que se soit de l'acupuncture ?

- Docteur, dit la belle jeune femme blonde, j'ai un problème : chaque fois que je suis seule avec un homme, j'ai une irrépressible envie de faire l'amour avec lui. Est-ce que cela porte un nom ?
- Mais certainement mademoiselle, dit le docteur en dégrafant sa ceinture, ça s'appelle une excellente nouvelle !

- Ma vieille, tu ne vas pas en croire tes oreilles : je sors ce soir avec un mec qui possède une Rolls-Royce Silver Shadow de 1932 !
- Waouh, ben dis donc, là tu fais fort !
- Il y a juste un petit problème...
- Ah oui, lequel ?
- C'est lui-même qui l'a achetée en 1932...

Trois hommes, allant au Paradis, se retrouvent devant Saint-Pierre qui demande au premier :
- Que vous est-il arrivé pour être ici ?
- Eh bien écoutez, je rentrais tranquillement du travail. Quand je suis arrivé chez moi, ma femme était en chemise de nuit et je me suis rendu compte qu'elle venait de coucher avec un mec. Vous comprenez ma fureur : j'ai attrapé l'armoire de la chambre et je l'ai balancée du sixième étage. Du coup, j'ai été terrassé par une crise cardiaque.
- Et vous ? demande Saint-Pierre au deuxième homme.
- J'avais garé ma voiture au pied de cet immeuble et j'essayais en vain d'ouvrir la portière lorsque je me suis aperçu que ce n'était plus ma voiture, une armoire m'était tombée dessus !
- Et vous, le troisième ?
- Euh, moi... je ne sais pas au juste ce qu'il s'est passé, j'étais dans une armoire...

■

Envoyez vos histoires drôles (plusieurs de préférence) à *Micro News (Eric Satyre), 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix.

VIDE SHOP

L'ESPACE LE PLUS MICRO DE PARIS!

GARANTIE DE SERVICE :
- Matériel garanti deux ans.
- SAV express 48 heures.
- Reprise de votre ancien ordinateur.
- Règlement en quatre fois sans frais.
- Carte bleue.

- Expédition Sernam express 48 heures.
- Vente par correspondance.
- Un club —10%.

IMPRIMANTES :

CITIZEN 120D	1.490 Fr*
STAR LC 10 mono	1.950 Fr*
STAR LC 10 couleur	2.490 Fr*
STAR LC 24-10 (24 Aiguilles)	3.490 Fr*

EXCEPTIONNEL !!!

Toute une gamme d'imprimantes (STAR, CITIZEN, EPSON, NEC) en démonstration permanente.

GAMME 520-1040 STF livrée avec :
Traitement de texte - Fichiers - Logo - 10 jeux + manette.

FORMATION !!!

Pour vous permettre d'utiliser au maximum les possibilités de votre micro ordinateur, nous vous proposons des séances de formation au prix exceptionnel de **350 Fr la 1/2 journée.**

Contactez **Mme JACQUESSON** au **42.86.03.44.**

Nouvelle Gamme ATARI STE
Nous consulter !!!

POCKET disponible !!!
Nous consulter !

3 MAGASINS
A VOTRE SERVICE !!!

1040 STF + Moniteur couleur 6.490 Fr

ATARI 520-1040 STF :

520 STE NOUVEAU !!!	3.490 Fr
Offre clef couleur avec moniteur SC 1425	5.490 Fr
1040 STF offres exceptionnelles !!!	
1040 STF seul	3.990 Fr
1040 STF monochrome	4.990 Fr
1040 STF couleur	6.490 Fr

EXCEPTIONNEL !!!

ATARI MEGA ST1 5.490 Fr

Offre MEGAPAGE comprenant :
ATARI MEGA ST1 + Moniteur monochrome SM 124 + Imprimante STAR LC10 + Logiciel MEGAPAGE ..... **7.990 Fr**

MEGA ST1 + SM 124	6.490 Fr
MEGA ST1 + SM 124 + DISQUE DUR 30 MO	10.990 Fr
MEGA ST1 couleur	7.990 Fr
MEGA ST1 + SM 124 + DD 30 MO + MEGAPAGE	11.800 Fr

PÉRIPHÉRIQUES :

Moniteur monochrome SM 124	1.290 Fr*
Moniteur couleur SC 1224	2.290 Fr*
Disque dur 30 Mega	3.990 Fr*
Lecteur externe 1 Mo	990 Fr*

DISQUETTES : 3.5 DF.DD 7.50 Fr l'unité.

36.15 Code VS
Par minitel :
toutes les nouveautés, les astuces, domaine public

MEGAPAGE !!!

L'offre exceptionnelle d'ATARI permettant d'associer le TEXTE et l'IMAGE.

DISQUE DUR 30 Mo 3 990 F*

Catalogue VIDEO SHOP disponible.
Plus de 40 pages de matériel, nouveautés, accessoires, etc...

VENTE PAR CORRESPONDANCE :
BP 105-75749 PARIS CEDEX 15

CARTE CLUB = —10%.
CATALOGUE COMPLET CONTRE 3 TIMBRES A 2.20 Fr

AU CENTRE : 47, rue de Richelieu - 75001 PARIS - M° Palais Royal

A L'OUEST : 7, rue de l'Eglise - 92200 Neuilly - M° Pont de Neuilly

AU SUD : 251, bd Raspail - 75014 PARIS - M° Raspail

16 (1) 42 86 03 44

* (1) Offre promotionnelle ne bénéficiant pas de conditions de règlement particulières ou de reprise de matériel.

INSERT COIN

STEEL FEEL !

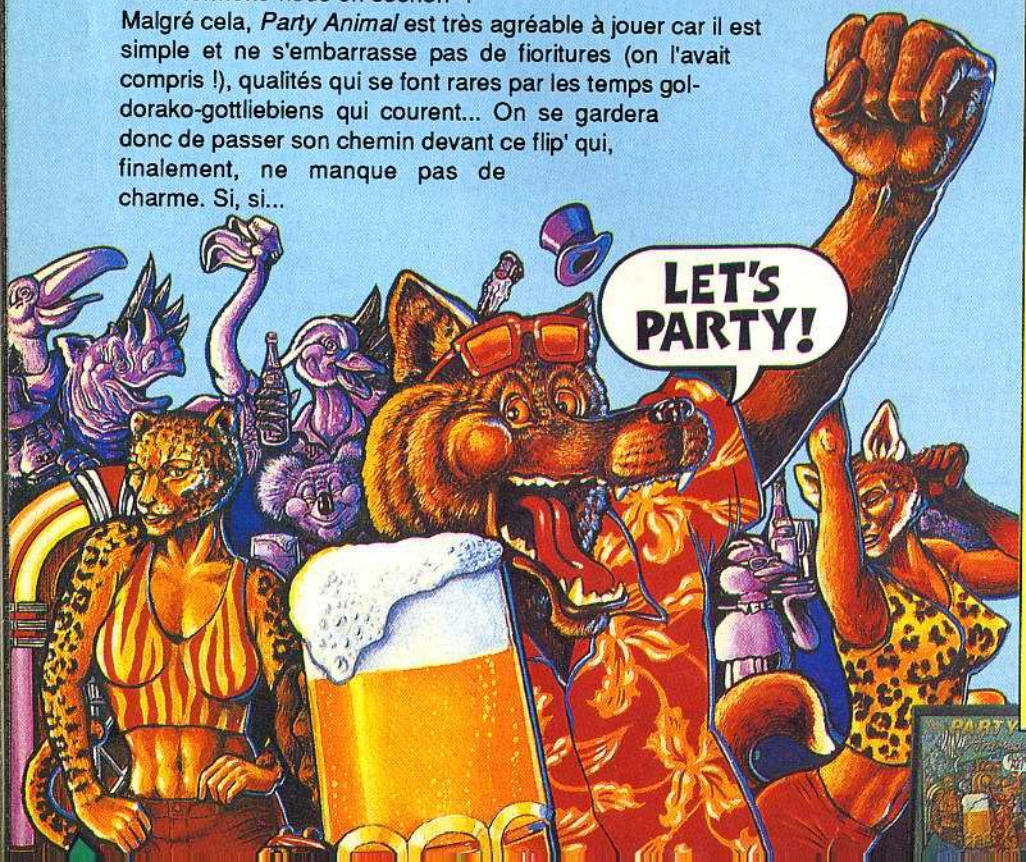
Des machines bien étranges vous attendent aujourd'hui : un flip' qui vous transformera en cochon, un autre qui vous donnera des "sensations d'acier", un tennis avec un smash d'enfer, une cabine à roulis et une lady flip-pok' séductrice !

PARTY ANIMAL (Bally)

Party Animal vous propose de vous conduire comme un animal, hélas trois fois hélas il n'y a toujours pas de femelle digne de ce nom sur le fronton, bien que *Sex machines* se soit rapproché d'*Insert Coin* ! Il s'agit d'une party à l'américaine, c'est-à-dire que la bière coule à flot. Malheureusement aux States, la teneur en alcool est limitée pour les moins de 21 ans à 1.2 degrés d'alcool. Cette minime alcoolisation - qui permettrait à un Allemand, un Belge ou un Irlandais de boire des dizaines de litres sans ressentir le moindre effet - suffit néanmoins à plonger les jeunes Américains (qui ne connaissent que les milk-shakes et les cokes) dans une profonde torpeur éthylique troublée de temps à autre par des accès d'humour qui feraient passer les jeux de mots de Guy Lux pour des chefs-d'œuvre du genre...

Ce flipper ne vous emmènera donc pas dans un univers délicat et raffiné - pour le moins - puisqu'un vacarme assourdissant vous fera sursauter dès que votre pièce sera enfournée. Toutes sortes de sons et autres borborygmes sortiront alors de l'étrange machine qui multiplie les effets "wild party" et incorpore même un minuscule juke-box (de la taille d'un bumper) qui permet de jouer huit "hits de party". Mais surtout - ô comble du raffinement - il vous faudra épeler le mot "PIG-OUT", c'est-à-dire "transformons-nous en cochon" !

Malgré cela, *Party Animal* est très agréable à jouer car il est simple et ne s'embarrasse pas de fioritures (on l'avait compris !), qualités qui se font rares par les temps gol-dorako-gottliebiens qui courent... On se gardera donc de passer son chemin devant ce flip' qui, finalement, ne manque pas de charme. Si, si...



PASSING SHOT (Sega)

L'éditeur anglais Imageworks a acheté les droits de **Passing Shot** ("the ultimate tennis sensation") dont la conversion a été confiée à Teque, déjà responsable d'adaptations couronnées de succès, comme par exemple *Blasteroïds*. *Passing Shot* sortira bientôt sur ST, Amiga, C64, CPC et Spectrum. Une fois de plus cette rubrique vous permet de goûter en avant-première à un jeu qui n'est pas encore disponible, presque un fruit défendu !

Vous pourrez, avec *Passing Shot*, disputer les plus grands championnats de tennis du monde et une grande variété d'options sont proposées : on peut jouer en simple ou en double, aussi bien sur terre battue que sur gazon, avec différents coups disponibles (smash, passing de revers et de coup droit, lob, etc). Le scrolling vous transporte d'un bout à l'autre du court, permettant ainsi de ne pas perdre une miette de l'action. Avec deux points de vue différents, le jeu commence avec la vision derrière le serveur, puis, à mesure que l'action prend place, une vue générale s'instaure.

Les graphismes sont de bonne qualité, avec des vues rapprochées, non seulement des joueurs, mais aussi des ramasseurs de balles et des juges de ligne et de filet.

Imageworks a promis que la version micro garderait, autant que faire se peut, le look et le feeling de la version arcade. Espérons qu'ils y arriveront !

WINNING RUN (Namco)

Vroom, vroom ! Encore une course de voiture, mise en scène par Namco. Avant même de mettre sa pièce, on a déjà la gorge sèche, jugez plutôt avec la photo de la cabine : on croirait un véritable simulateur pour astronautes ! A en juger par la façon dont ça tangue dans les virages, votre gorge ne devrait pas rester sèche trop longtemps et devrait s'humecter rapidement d'un liquide qui aurait mieux fait de rester au fond de votre estomac ! Il serait pourtant dommage de se laisser aller sur le volant qui est digne d'une Formule 1 : petit, racé, gainé de cuir, d'une qualité supérieure à ceux que l'on trouve dans la plupart des voitures françaises... Bon, quand vous aurez fini d'admirer on pourra peut-être démarrer ? Faites-vous d'abord un petit parcours de "practice" avant d'aborder le "Grand Prix", ça vous évitera de vous ridiculiser. Ensuite choisissez "easy" (en Formule 3000 sur 9583 mètres de longueur de circuit) ou "technical" (en Formule 1 sur 12 778 mètres de circuit), puis appuyez sur la pédale d'accélérateur. Ça y est c'est parti ! Ça démarre et ça décoiffe vite, on s'y croirait ! Cinq rapports sont à votre disposition, la vitesse est indiquée par un cadran digital alors que le compte-tours reste classique. Ne perdez pas de vue les deux rétro-viseurs qui vous aideront à ne pas être surpris lorsqu'un adversaire vous dépassera. Le haut de l'écran vous montre le circuit en entier avec votre position (une option super pratique) et le nombre de tours effectués. Le circuit est varié, il y a des angles relevés, une partie au bord d'un étang, un tunnel, le passage devant les tribunes, des descentes, bref on prend son pied comme un fou avec **Winning Run,** un jeu auquel vous aurez du mal à résister lorsque vous verrez sa cabine métallique tanguer dans votre salle de jeux favorite !

BIG HOUSE (Gottlieb)

Big House vous propose de vous faire la belle, mais il n'y a pas de femme dans cette histoire d'évasion !
Si vous déclenchez le multi-balles à deux ou trois balles, vous pourrez aller sur la rampe de la liberté et faire sortir les balles "oiseaux des prison" des trous qui les retenaient prisonnières !
Si votre balle atteint la queue-de-cochon (tarière terminée en vrille), elle se préparera pour l'évasion à travers le grand tube qui débouche sur vos flippers : il faudra être rapide pour l'arrêter !
Si vous déclenchez l'évasion multi-balles, les projecteurs du pénitencier s'allumeront tous à la fois et vous suivront à la trace !
Si vous entrez dans la *Big House*, vous sentirez sous vos mains pour la première fois le nouveau "steel feel" (sensation d'acier) des nouvelles mécaniques de Papa Gottlieb !
Are you under arrest ?

DIAMOND LADY (Gottlieb)

Si vous ne savez pas jouer au poker, retournez donc à la maternelle, cette séquence n'est pas pour vous ! Voici **Diamond Lady** la séductrice, elle vous coûtera moins cher qu'une vraie partie de pok', mais elle risque quand même de vous faire les poches !
Il va falloir jouer au flip et au pok' en même temps, joueurs confirmés préparez-vous à flipper ! Il s'agit en fait de compléter des ordres de cartes en passant aux endroits adéquates et en frappant aux bonnes portes. Il faudra ainsi faire une Royale Flush qui vous donnera accès à l'extra-balle et au joker spécial. Il faudra cogner dans les piques pour allumer la rampe "Advance Jackpot" et faire descendre les diamants. Les deux rampes supérieures, quant à elles, avancent le multiplieur lorsqu'elles sont allumées.
Et n'oubliez pas que la surface vitrée est en vitrigraph™, ce qui signifie que ça brille comme à Las Vegas. C'est beau comme là-bas, dis !

Pinball Willy

SIN, SEX & SOFT

Si les jeux vidéo poussent à la violence (cf la news "Voir Mario et mourir") un seul refuge : les jeux érotiques ! Alors renvoyez vite la pétition *Teenage Queen* 2 pour ne pas faire que la guerre sur vos écrans...

Cette pétition est adressée à Bruno Bonnell, PDG d'Infogrames, mais on peut aussi la considérer comme une lettre ouverte à tous les éditeurs. Pourquoi Bruno Bonnell ? Parce que c'est Infogrames qui va éditer *Teenage Queen* 2 et que c'est Bruno Bonnell qui déclarait dans nos colonnes en décembre 88, lors des réponses à la première pétition : "Nous nous sentons tout à fait en accord avec votre pétition, à savoir qu'il est inconcevable aujourd'hui de s'adresser aux jeunes de la même manière qu'on le faisait il y a vingt ans". La sortie de *Teenage Queen* vint prouver, quelques mois plus tard, que ce n'étaient pas là des paroles en l'air.

Ensuite, la société Infogrames a toujours été généreuse avec les lecteurs du journal ; c'est elle qui a offert - par le biais de sa filiale Ere Informatique/Exxos - 150 jeux pour le sondage d'été 88, ainsi que 75 jeux pour le récent sondage, sans compter de nombreux concours et des cadeaux fréquents pour les Top Secret. Et en plus Bruno Bonnell est un fan de Micro News, qu'il dévore tout autant que vous !

Vous allez donc écrire à une personne sympa qui est prête, peut-être plus que tout autre, à secouer du monde de la micro les vieilles poussières pudibondes qui sont restées sur l'estomac de certains comme les relents nauséabonds d'un vieux repas du dix-neuvième siècle. Un espace libre suit votre signature : c'est pour vous. Défoulez-vous si vous en avez envie mais restez poli, on est entre gentlemen que diable !

TEENAGE QUEEN 2 : LA PÉTITION

Ave Bruno, ceux qui veulent s'éclater te saluent !

Donnes-nous avec *Teenage Queen* 2 un grand jeu : un logiciel qui rentrera dans l'Histoire comme le premier soft qui se soit adressé à ce que nous sommes vraiment et non pas au concept Walt Disney/catéchisme/boy-scout qui traîne encore dans les têtes de nos chers parents (enfin pas tous !). Nous ne demandons pas de la vulgarité mais de l'érotisme, de la sensualité, une pulsion trop souvent absente de l'univers des jeux micro !

Nous ne voulons plus être traités comme des débiles asexués. Souviens-toi de tes quinze ans ! A cet âge-là, on pense beaucoup aux nanas (est-ce que ça change ensuite ?). *Bobo* et *Les Tuniques Bleues* c'est super mais *Natacha* c'est pas mal non plus... (Au fait, connais-tu le pastiche de Natacha : *Nathalie, la petite hôtesse* ? Quel beau logiciel ça ferait !).

Si *Teenage Queen* 2 est mieux que la première version, nous serons encore plus nombreux à l'acheter, alors courage Bruno, ne nous trahis pas, donne-nous un soft "hard" qui soit digne de nous !

Nom : ..... Prénom : .....
Age : ..... Adresse : .....
.....
Signature : .....
.....
.....
.....

A retourner à Infogrames, Bruno Bonnell (Pétition), 84 rue du 1er mars 1943, 69628 Villeurbanne Cedex.

SEGAGNEZ !

Ils se sont abonnés à Micro News et ils ont gagné chacun un Super System Sega d'une valeur de 1500 F !

- Jérôme Guillaume, 25 av. de la Noue du Moulin, 51000 Fagnières.

- Marc Garcia, 47 bd de la Paix, 78410 Elisabethville.

A Boulogne dans le 92

Hazardous area

LE SPECIALISTE DU JEU POUR

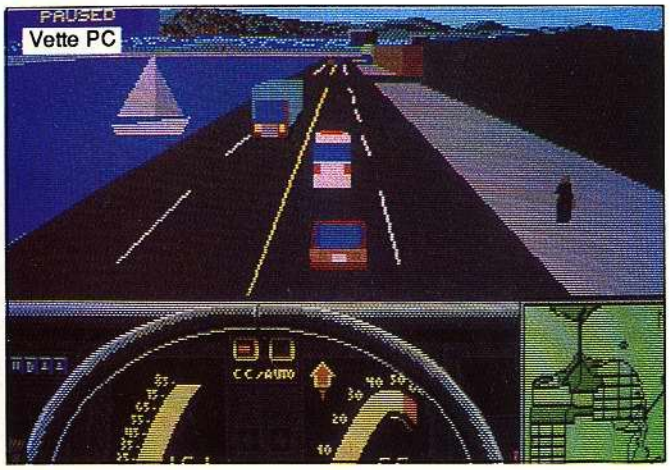
AMIGA ATARI ST
COMPATIBLE PC SEGA

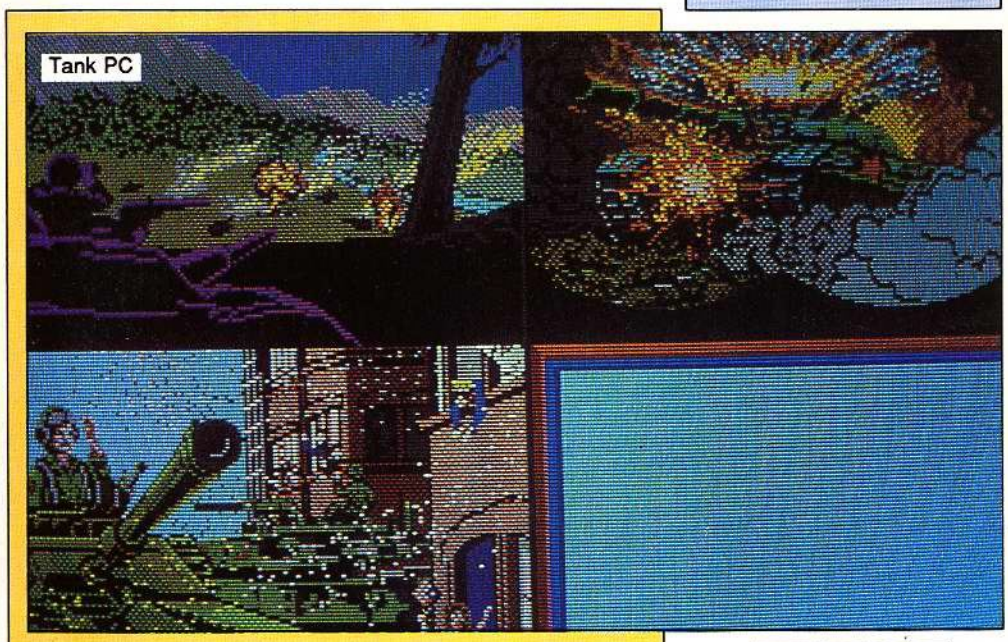
6 RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE
TEL: 48.25.39.83
METRO BOULOGNE JEAN JAURES

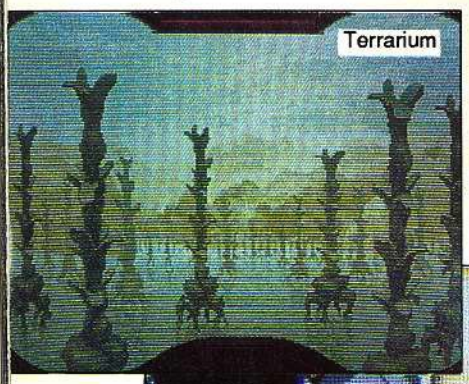
MIRRORSOFT : DES NOUVEAUTES FRACASSANTES

Si d'aucuns pensent que le métier de journaliste est de tout repos, voilà bien de quoi les faire déchanter... A peine débarqué au Plazza Hôtel - sympa le cadre - (qui m'a traité de snob ?) on me jette au volant d'une corvette lancée à fond la caisse dans les pires embouteillages... Au moment où je commence à me familiariser à la conduite, je me retrouve coincé dans un vaisseau spatial aux commandes plutôt chatouilleuses... Comme si ce n'était pas suffisant pour m'achever, me voici embarqué en plein cœur d'un combat de char... Ce n'était qu'un début, mais mon but n'étant pas de tuer les vocations dans l'œuf, je me garderai bien d'achever la narration de mon pénible périple.

NDLR : avant son admission à l'hôpital, notre vaillant reporter nous a confié les photos prises lors de cette conférence de presse. Paix à son âme...







LES MICRO NEWS DE PLATINE

Une interview de Jean-Michel Berté, directeur de Micro News.

- Allons-nous bientôt, cher Monsieur, voir dans Micro News comme chez vos concurrents des récompenses pour les meilleurs logiciels de l'année ?

- Ici on n'est ni à l'école ni à l'armée, deux cauchemars qui pèsent déjà assez lourd comme ça sur les épaules de nos lecteurs. Tous vos bâtons dorés, vos médailles, vos notes pointées ou non, vous savez où vous pouvez vous les mettre ?

- Oh !

THOMSON DISCOUNT

Le Major Thomson se plaint dans ce numéro de la cherté d'un grand nombre de logiciels, émettant le souhait de voir les prix baisser. Le voici en partie exaucé puisque **Innelec**, l'un des deux grands de la distribution en France, annonce pour Noël de nombreuses promotions sur son important catalogue de logiciels Thomson : jeux, éducatifs, utilitaires.

MEGA JEU SEGA !

TEQUILA

Avec SEGA, en un clin-d'œil, en un coup de fil, gagne ta console.

10 consoles de jeu et 700 disques SEGA à gagner (soit 10 disques par jour).

Comment jouer ? C'est simple !
Voici 3 des meilleurs jeux SEGA : Out Run, Shinobi et Wonderboy II. Une série-intruse, où les écrans de jeu ne suivent pas l'ordre logique s'est glissée parmi ces 3 séries. A vous de la retrouver : ouvrez l'œil ! Vous avez trouvé ? Bravo ! Décrochez votre téléphone et composez le 30.89.05.05. Au bout du fil, maître SEGA attend avec impatience vos réponses : indiquez-lui le titre de la série-intruse. Facile ! Mais maître SEGA veut encore vous mettre à l'épreuve et va vous faire écouter la musique de l'un des 3 jeux : tendez l'oreille ! et dites-lui s'il s'agit ou non de celle d'Out Run.

BRANCHEZ-VOUS
SEGA®

Si vos réponses sont exactes, vous serez peut-être l'un des 10 gagnants auquel maître SEGA lui-même annoncera chaque jour qu'ils ont gagné un superbe picture compact disque des musiques de jeux SEGA ! En plus, gagnant ou perdant, vous participerez au tirage au sort en fin d'opération qui vous permettra peut-être de gagner une console de jeu SEGA Super System (avec pistolet laser, lunettes 3 D et un jeu).

Extrait du règlement. Jeu gratuit sans obligation d'achat. Date limite de participation : 30.11.1989. Une seule réponse par foyer (même nom, même adresse). Règlement complet et remboursement de l'appel téléphonique de participation sur simple demande à Mega Jeu SEGA - Cedex 3014 - 99301 Paris concours.

LE SOLEIL EST AU ZENITH, LE ROCK 'N' ROLL BAT SON PLEIN

Beach Volley

c'est l'heure idéale pour un Beach Volley

Amstrad
Atari ST Amiga

– Le monde s'ouvre devant vous! Votre équipe voyage tout autour du globe de Londres à Sydney défiant tous les nouveaux adeptes de cette folie qui déferle sur les plages. Une action fantastique qui vous plonge dans la réalité du Beach Volley de haut niveau. Un contrôle total de votre style de jeu: un service smashé ou à la cuiller – court ou long–, un smash lobé ou perforant, un contre au filet ou un plongeon pour sauver la balle de match.

Ca c'est du Beach Volley ... vous pourrez même bronzer!

ocean

E DE MOUSQUETTE, 06740
ATEAUNEUF DE GRASSE.
: (1) 43350675